

GUERREROS DEL VIDEOGAME

GAMES

Rep. Argentina AÑO 3 - Nº 29 $ 4.-

EDITORIAL QUARK



pc
SPEED RACER

MEGA & SNES
STAR TREK
NEXT GENERATION

SEGA CD


3DO
CRASH'N BURN

PROXIMAMENTE
EDICION ESPECIAL
ACTION GAMES
TODO TRUCOS
196 JUEGOS
MEGA • SNES • NINTENDO • MASTER

WELCOME TO T

MEGA DRIVE

Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EL MUNDO DEL

El Primer Shopping de Vid
gustos y con los m

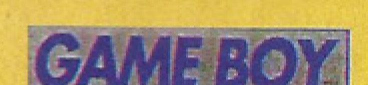
Venta telefónica: (01) 951-1903/1924/ 3091/3092
91-7233/3553/3288 y 637-0861

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed.- Av. Nazca 470 casi esq. Avellaneda - Cap. Fed.
(Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs.)

SUPER NINTENDO		12 cuotas de	P.Cont.
CONSOLAS			
09-0003 Super Nes-NTSC-220V.c/1 juego/1 joystick	U$S	24,20	259,00
09-0015 Super Nes-NTSC-220V. Completa.	U$S	27,90	299,00
ACCESORIOS			
09-0011 Bazooka c/1 juego	U$S	12,15	129,90
02-0030 Joystick palanca PYTHON 2 B	U$S	2,80	29,90
02-0044 Joystick original para Super Nes	U$S	2,70	28,90
02-0049 Joystick program.con Display	U$S	6,55	69,90
TITULOS			
25-0137 7-UP Cool Spot	U$S	5,60	59,90
25-0140 Act Raiser 2	U$S	11,10	119,00
25-0059 Batman Returns	U$S	6,55	69,90
25-0141 B.Toads in D Dragon	U$S	11,10	119,00
25-0166 Califor. Games II	U$S	5,60	59,90
25-0046 Contra III	U$S	5,60	59,90
25-0169 El Imperio C.Ataca	U$S	7,45	79,90
25-0173 Jurassic Park	U$S	7,45	79,90
25-0105 Mortal Kombat	U$S	8,40	89,90
25-0168 Robocop VsTermin	U$S	5,60	59,90
25-0188 Super Air Driver	U$S	9,35	99,90
25-0033 Super Turtle Ninja	U$S	5,60	59,90
25-0051 Street Fighter II	U$S	6,55	69,90
25-0163 Supermetroid	U$S	11,10	119,00
25-0187 Suzuca (8 Hours)	U$S	9,35	99,90
25-0081 T. Legend of t.Myst	U$S	6,55	69,90
25-0154 Terminator	U$S	6,55	69,90
25-0124 Top Gear II	U$S	6,55	69,90
25-0138 World Heroes	U$S	7,45	79,90
25-0194 FIFA Soccer	U$S	7,45	79,90
25-0196 Super Soccer	U$S	6,55	69,90
25-0195 Stunt Race FX	U$S	12,05	129,00
25-0199 Joe and Mac 2	U$S	6,55	69,90
25-0201 Ninter Olympic	U$S	6,55	69,90
25-0203 Dragon Ball 2	U$S	8,40	89,90
25-0206 Lethal Enforcers	U$S	12,15	129,90
25-0207 Fatal Fury 2	U$S	7,45	79,90

SUPER NINTENDO TITULOS		12 cuotas de	P.Cont.
25-0214 Super Street Fighter	U$S	13,05	139,90
25-0114 Star Fox	U$S	8,40	89,90
25-0216 Super Tennis	U$S	6,55	69,90
25-0049 Axelay	U$S	3,75	39,90
25-0034 Sonic Blast Man	U$S	4,20	44,90
25-0048 Super R. Type	U$S	3,75	39,90
25-0044 Alines Vs. Preditor	U$S	3,75	39,90
25-0027 Cradius	U$S	3,75	39,90
25-0028 Home Lost in N Y	U$S	3,75	39,90
25-0030 Paper Boy	U$S	4,20	44,90
25-0035 Parodius	U$S	3,75	39,90
25-0045 Retur.double Drag	U$S	4,65	49,90
25-0174 Aladdin	U$S	7,45	79,90
25-0109 Street Fig. 5-12 jug.	U$S	7,45	79,90
25-0136 Goof Troop	U$S	4,65	49,90
25-0210 Super Turrican	U$S	5,60	59,90
25-0208 Zool	U$S	5,60	59,90
25-0145 Mario Paint	U$S	7,45	79,90





GAME BOY			
LLEGO! SUPER GAME BOY	U$S	10,25	109,00
14-0002 c/4 juegos en 1	U$S	13,00	139,00
14-0003 c/8 juegos en 1	U$S	14,85	159,00
14-0004 c/30juegos en 1	U$S	17,65	189,00
ACCESORIOS			
14-0005 Lupa	U$S	1,90	19,90
14-0006 Batería recarg. p/ench a 220 v	U$S	3,30	34,90
14-0008 Luz	U$S	1,90	19,90
14-0009 Handy Boy Multifunc	U$S	6,10	64,90

GAME BOY TITULOS		12 cuotas de	P.Co
23-0029 Aventura Island	U$S	3,75	39,9
23-0010 Bart Simpson	U$S	3,75	39,9
23-0026 Double Dragon II	U$S	3,75	39,9
23-0012 Home Alone 2	U$S	3,75	39,9
23-0140 Jurassic Park	U$S	4,65	49,9
23-0080 The Simpson	U$S	2,80	29,9
23-0091 Ghost Bubster 2	U$S	2,80	29,9
23-0117 Kingdom Crusade	U$S	2,80	29,9
23-0114 Knight Quest	U$S	2,80	29,9
23-0042 Kung Fu Master	U$S	2,80	29,9
23-0038 Marble Madness	U$S	2,80	29,9
23-0061 The Killer Tomatoe	U$S	2,80	29,9
23-0139 Mortal Kombat	U$S	4,65	49,9
23-0055 Ninja Garden	U$S	3,75	39,9
23-0053 Operation C	U$S	3,75	39,9
23-0054 Pacman	U$S	4,65	49,9
23-0076 Soccer Mania	U$S	3,75	39,9
23-0023 Super Mario Land	U$S	3,75	39,9
23-0019 Super Mario Land2	U$S	4,20	44,9
23-0003 Super R.C. Car	U$S	3,75	39,9
23-0018 T 2 The Arcade	U$S	3,75	39,9
23-0044 World Circuit	U$S	4,65	49,9
23-0153 Super Mario Land3	U$S	4,65	49,9
23-0156 Don King Kong C.	U$S	6,55	69,9
23-0157 Tetris II	U$S	4,65	49,9
23-0168 Tiny Toon 2	U$S	4,20	44,9
23-0159 Winner Olympic	U$S	4,20	44,9
23-0020 Turtles 2	U$S	3,75	39,9
23-0009 Bubble Bobble	U$S	3,75	39,9
23-0002 Robocop 2	U$S	3,75	39,9



SEGA CONSOLAS			
10-0010 Génesis NTSC	U$S	21,40	229,(
Génesis II Binorma	U$S	23,25	249,(
10-0013 Sega CD	U$S	51,25	549,(
ACCESORIOS			
02-0046 Joystick 6 botones	U$S	2,80	29,9
02-0037 Joystick para Sega	U$S	1,90	19,9
10-0011 Menacer c/ Cvartu.	U$S	16,70	179,(
02-0048 Joystick Prog c/displ	U$S	6,55	69,9
02-0047 Joystick program. 6 funciones s/ display	U$S	3,75	39,9

uotas son mensuales e incluyen 18% de IVA. Vigencia de este aviso hasta el 20/10/94.
los productos con garantía escrita y servicio post venta.

T.A.E.: 23,92%.OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK. DOLARES CONVERT. Ley 23928.

Nuestros productos son transportados al Interior por 

P.C.	259,00	129,90	59,90	119,00	69,90	79,90	89,90	99,90	49,90	129,00	69,00	28,90	39,90	44,90	139,00	159,00	189,00	29,90	229,00	249,00	549,00	19,90	299,00	79,00	1.190,00	125,00	149,00	109,00	34,90	64,90	179,00	24,90	54,90	99,00	339,00
P.T.F.	290,40	145,80	67,20	133,20	78,60	89,40	100,80	112,20	55,80	144,60	77,40	32,40	45,00	50,40	156,00	178,20	211,80	33,60	256,80	279,00	615,00	22,20	334,80	88,80	1.333,20	140,40	166,80	123,00	39,60	73,20	200,40	28,20	61,80	111,00	379,80

VIDEO JUEGO

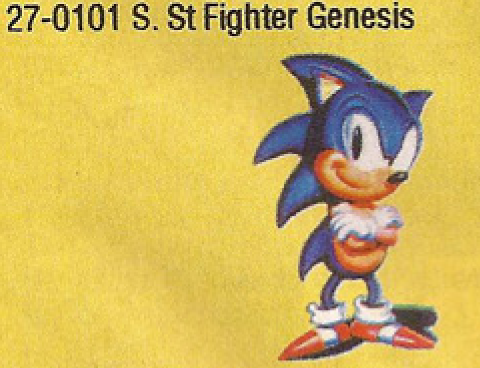
eo Juegos para todos los ejores precios.

DISQUE AHORA ... Y COMPRE DESDE SU CASA!

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 o 12 CUOTAS

ENTREGAS EN TODO EL PAIS

SEGA TITULOS		12 cuotas de	P.Cont.
27-0055 Aero the Acro-bat	U$S	3,75	39,90
27-0042 Aladdin	U$S	4,65	49,90
27-0073 Arcade Game T 2	U$S	4,65	49,90
27-0045 Bubsy	U$S	4,65	49,90
27-0047 Campeones III	U$S	1,85	19,90
27-0083 Castlemania Blood.	U$S	4,20	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U$S	3,75	39,90
27-0063 Cool Spot (7 up)	U$S	3,75	39,90
27-0067 Desert Strike	U$S	4,20	44,90
27-0058 Eternal Champions	U$S	7,45	79,90
27-0054 Fifa Soccer	U$S	4,65	49,90
27-0080 Joe and Mac	U$S	4,20	44,90
27-0044 LethalEnforcersc/Pi	U$S	9,35	99,90
27-0020 Little MermaidMD8	U$S	2,35	24,90
27-0079 Mega Turrican	U$S	4,20	44,90
27-0038 Mortal Kombat 41A	U$S	4,65	49,90
27-0070 NBA Jam	U$S	5,60	59,90
27-0066 Nigel Mansells	U$S	4,65	49,90
27-0060 Pele	U$S	4,20	44,90
27-0061 Robocop Vs.Termi.	U$S	4,65	49,90
27-0049 Sonic III	U$S	4,65	49,90
27-0065 Sonic Spinball	U$S	4,65	49,90
27-0062 Spiderman vs. Xman	U$S	4,65	49,90
27-0074 Street Empire	U$S	3,75	39,90
27-0050 St. Fighter II N. Turbo	U$S	6,55	69,90
27-0078 Strider Returns	U$S	3,75	39,90
27-0071 Techno Cop	U$S	1,85	19,90
27-0024 Tiny Toon MD 12	U$S	2,80	29,90
27-0052 Tortugas Fighters	U$S	4,65	49,90
27-0075 Ultimate Soccer	U$S	3,75	39,90
27-0053 Wimbledon Tennis	U$S	3,75	39,90
27-0027 X-Man MD 15	U$S	3,65	39,00
27-0100 Virtual Race	U$S	13,00	139,00
27-0101 S. St Fighter Genesis	U$S	12,15	129,90



GAME GEAR

GAME GEAR CONSOLAS			
10-0009 Consola	U$S	21,40	229,00
10-0019 Cons c/18 jue.en 1	U$S	27,90	299,00
TITULOS			
29-0004 Jurassic Park	U$S	6,45	69,00
29-0005 Mortal Kombat	U$S	7,40	79,00

GAME GEAR TITULOS		12 cuotas de	P.Cont.
29-0001 NBA Jam	U$S	6,55	69,90
29-0002 Robocop 3	U$S	7,40	79,00
29-0003 Sonic Chaos	U$S	6,45	69,00
29-0006 Street Fighter	U$S	7,40	79,00
29-0008 S.Mon(A.SennaGP2)	U$S	6,55	69,90
29-0009 Batman Returns	U$S	6,55	69,90
29-0010 Barcelona'92	U$S	6,55	69,90
29-0011 Aladdin	U$S	5,60	59,90
29-0012 Sonic 2	U$S	5,15	54,90
29-0013 Indiana Jones	U$S	4,65	49,90
29-0014 Drácula	U$S	6,55	69,90
29-0015 W. daledon Tenis	U$S	5,15	54,90
29-0016 Ultimate Soccer	U$S	5,15	54,90
29-0017 Hook	U$S	4,65	49,90
29-0018 Ariel Nernaid	U$S	4,65	49,90
29-0019 GP Rider	U$S	5,60	59,90
29-0020 X Man	U$S	5,60	59,90
29-0021 Deep Duck Trub.	U$S	4,65	49,90
29-0022 Mr. Pacman	U$S	5,60	59,90
29-0023 Pinball	U$S	5,60	59,90
29-0024 Cliffhanger	U$S	5,60	59,90
29-0025 Choplifter 3	U$S	5,15	54,90
29-0026 Sonic Drift	U$S	5,15	54,90



NIPPON GAME

NIPPON GAME CONSOLAS			
07-0006 Gold Action Set c/ 168 Jgos. Cable A.y V.Cable RF. Caja Switch Box	U$S	7,45	79,90
11-0005 Family G.c/150 jue	U$S	5,60	59,90
FAMILY GAME TITULOS			
LLEGO MORTAL KOMBAT	U$S	3,75	39,90

Gastos de Envío: Cap. Fed. $ 5 - G.B.A. $ 8,50 Interior $ 15



3DO		12 cuotas de	P.C
13-0001 Consola	U$S	111,10	1.
TITULOS			
30-0001 Dragon's Lair	U$S	11,70	125
30-0002 Mad Dog Mc.Cree	U$S	11,70	125
30-0003 Night Trap	U$S	11,70	125
30-0004 Total Eclipse	U$S	11,70	125
30-0005 20th. Century V. Alma	U$S	11,70	125
30-0006 3DO Sampler Disc	U$S	3,75	39
30-0007 Beattle Chess	U$S	11,70	125
30-0008 Escape F. Manster M.	U$S	11,10	119
30-0009 ESPN Step. Aerobics	U$S	9,35	99
30-0010 Fatty Bear's Fun Pack	U$S	11,70	125
30-0011 Interac. Golf ESPN	U$S	14,85	159
30-0012 Inter.Poker Conboy C	U$S	11,70	125
30-0013 Jurassic Park	U$S	11,70	125
30-0014 Oceans Belon	U$S	11,70	125
30-0015 Putt. Putt's Fun Pack	U$S	11,70	125
30-0016 Putt. Putt's J. Parade	U$S	11,70	125
30-0017 Sesame Street Numb	U$S	11,70	125
30-0018 Sewer Shark	U$S	11,70	125
30-0019 Stellar 7 Draxon's R	U$S	11,70	125
30-0020 Toon Time in the Clas	U$S	6,45	69

COMPAC DISC SEGA TITULOS			
28-0001 After Burner III	U$S	11,10	119
28-0002 Batman Returns	U$S	11,10	119
28-0012 Chuck Rock	U$S	11,10	119
28-0003 Cobra Command	U$S	11,10	119
28-0004 Dracula	U$S	11,10	119
28-0013 Dragon's Lair	U$S	11,70	125
28-0014 Final Fight	U$S	11,70	125
28-0015 Jaguar XJ-220	U$S	11,70	125
28-0005 Jurassic Park	U$S	11,70	125
28-0016 Lethal Enforces	U$S	13,90	149
28-0017 Mad Dog Mc.Cree	U$S	11,10	119
28-0018 Monkey Island	U$S	11,10	119
28-0023 Fifa Soccer	U$S	12,05	129
28-0027 Mortal Kombat	U$S	12,05	129
28-0007 Prince of Persia	U$S	11,10	119
28-0008 Racing Aces	U$S	11,10	119
28-0019 NHL 94	U$S	11,70	125
28-0006 Night Trap	U$S	11,70	125
28-0009 Sherlock Holmes II	U$S	11,10	119
28-0010 Sonic	U$S	11,10	119
28-0020 Spiderman	U$S	9,25	99
28-0011 Spiderman Vs. King	U$S	11,10	119
28-0021 Third World War	U$S	11,10	119
28-0022 Ecco the Dolphin	U$S	11,10	119
28-0024 Hook	U$S	9,25	99
28-0025 Lunar Silver	U$S	11,10	119
28-0026 Microcosm	U$S	11,10	119
28-0028 Rise y the Dragon	U$S	10,20	109
28-0029 Terminator	U$S	11,10	119
28-0030 Tom Cat Alley	U$S	11,10	119
28-0031 Wing Commander	U$S	11,10	119
28-0032 World Cup USA '94	U$S	11,10	119

OFERTAS DEL MES

SUPER NES (completa) c/ 2 Joystick - Mario Wold y Spiderman Arcade	U$S	31,65	339

TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 Cuotas  CABAL

Hasta 6 Cuotas BANELCO - CREDENCIAL - CARTA FRANCA

Consulte precios por mayor — **Consultá por otros títulos**

ACTION GAMES

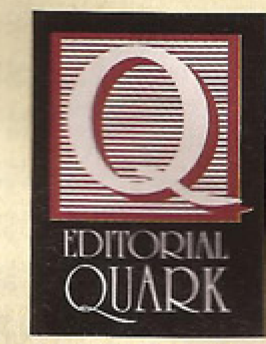
AÑO 3 - Nº 29 - OCTUBRE 1994

Director
Gustavo J. Wrobel

Producción
Pablo M. Dodero

Arte
María A. Alaniz

Armado
J. F. Caballero



Azcuénaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

PUBLICACIONES:
Action Games
CD Review
Circuitos Integrados
Saber Electrónica

Director General
Claudio E. Veloso

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1° - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de AÇAO GAMES es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de AÇAO GAMES.

START

ACTION
GAMES

AÑO 3 Nº 29 - OCTUBRE 1994

*Guerreros del videogame:
No seremos Ninjas pero si Warriors, que mes a mes luchamos por hacer de Action Games una revista mejor.
Porque nuestros Gamemaníacos, fieles como pocos, se lo merecen.
Por eso seguimos presentando los mejores juegos, como Tomcat Alley, Star Trek y Crash'n Burn.
Por eso verás la Cartelera renovada, con un nuevo formato en donde Vos sos el protagonista. Y más fotos, dibujos e historietas que nunca.
Es que Action es un verdadero Warrior. Es un puñetazo al aburrimiento!!*

La Banda de Action

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

3-DO

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES



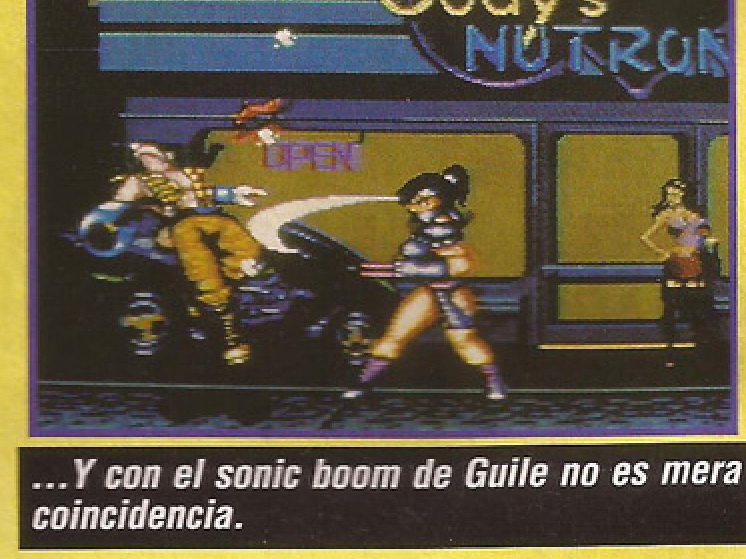


LA NUEVA VERSION DE DOUBLE DRAGON SERA UNA MAZA

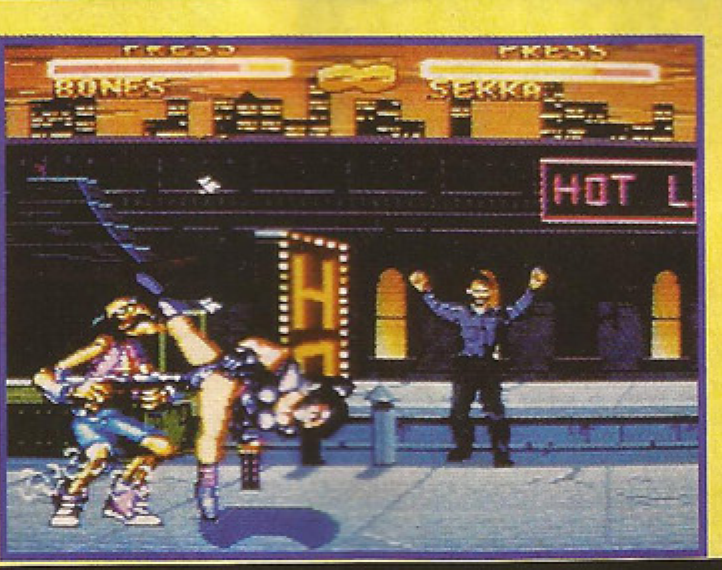
Double Dragon siempre fue un game de lucha en fases y con millones de adversarios que vienen de todos lados. Pero la quinta versión de este clásico, que salió en agosto en los Estados Unidos, se implementó al estilo SF2. Ahora, los combates se desarrollan entre dos personajes, con derecho a cuatro modos de lucha, golpes especiales, velocidad turbo y todo lo demás. Son 12 luchadores en total, incluyendo jefes muy malos. Fijate en estas imágenes (primicia) qué bueno está el visual de Double Dragon 5 - The Shadow Falls, de Tradewest, y va a salir muy pronto para Super NES, Mega y Jaguar.



El nuevo Double Dragon se pasó al estilo de lucha "head to head" (cabeza a cabeza).



...Y con el sonic boom de Guile no es mera coincidencia.



Cualquier semejanza con los golpes de Chun-Li ...



¿Quién dijo que los golpes asquerosos son exclusividad de Mortal Kombat?

ACCESORIOS INUTILES

Hay mucha gente que se está quemando las neuronas para inventar nuevos accesorios para los videogames. Los creadores de estos cachivaches usaron tanto su creatividad que terminaron haciendo cosas absolutamente inútiles para el Mega Drive. Fijate solamente en el chaleco Interactor: su función es transmitir vibraciones a las espaldas del jugador con la intensidad del sonido del juego. Ahora, imaginate qué agradable sería usar un chirimbolo de éstos mientras se desarrolla una linda pelea de Street Fighter. ¿Se puede creer tanta inutilidad?

El otro aparato es una especie de concentrador para, hasta seis, cartuchos. En vez de tener que cambiar de cartucho, el jugador llena la maquinita con sus games predilectos. Cuando quiere cambiar de juego, basta apretar un botón y ...¡zas! Todo eso sin tener que hacer ningún esfuerzo. A no ser, claro, el de gastar dinero en pavadas.



The Interactor: para los que quieren recibir masajes (o una paliza) durante el juego.



Video Jukebox, el accesorio que todo perezoso quisiera tener.

ACCLAIM DESARROLLO UNA NUEVA TECNICA DE ANIMACION

LAS IMAGENES DIGITALIZADAS Y LOS MOVIMIENTOS DE MORTAL KOMBAT DESLUMBRAN A LOS GAMEMANIACOS. PERO ESPERA A VER LOS RESULTADOS DE LA NUEVA TECNICA DE ANIMACION QUE ACCLAIM ESTA DESARROLLANDO PARA SUS FUTUROS JUEGOS. EL PROCESO UTILIZA ACTORES CON DECENAS DE SENSORES CONECTADOS A SUS CUERPOS. SEGUN SE MUEVEN, LOS SENSORES Y CUATRO CAMARAS DE TV CAPTAN LOS MOVIMIENTOS Y TRANSMITEN LOS DATOS A LA COMPUTADORA. BASANDOSE EN ESTAS INFORMACIONES, EL EQUIPO MUEVE A LOS PERSONAJES ...Y EL RESULTADO ES SENSACIONAL. SI MORTAL KOMBAT YA ESTA COPADISIMO, IMAGINATE LOS PROXIMOS GAMES DE ACCLAIM...

LOS JUEGOS DE 3DO TAMBIEN ADOPTAN CLASIFICACION POR EDAD

La 3DO Company acaba de definir las categorías de clasificación de sus juegos de acuerdo con la franja de edad. Atención: E (Everyone = todos) es la categoría de games libres para todas las edades. AO (Adults Only = adultos solamente) indica los juegos apropiados para adultos. La categoría 12 es para gamemaníacos a partir de los 12 años, y la de 17 es para la muchachada de más de 17. La clasificación de los juegos tiene en cuenta el tema, grado de dificultad, lenguaje, escenas de violencia y desnudez.

CAPCOM HARA JUEGOS PARA 3DO...

Capcom es el más nuevo (e importantísimo) refuerzo en el team de softhouses que desarrollan games para el 3DO. La empresa no divulgó los juegos que piensa crear para el sistema, pero no cuesta mucho soñar con una versión de SF2 (¿se imaginan?) para el increíble 3DO.

...Y CRYSTAL DYNAMICS CIERRA ACUERDO CON SEGA

Autora del sensacional game de carrera Crash n' Burn, para el 3DO, Crystal Dynamics anunció recientemente que también va a hacer juegos para Sega. Además del Mega y Sega CD, también la futura consola Saturno recibirá los games de la softhouse, que firmará sus producciones para Sega con el nombre de PF Magic.

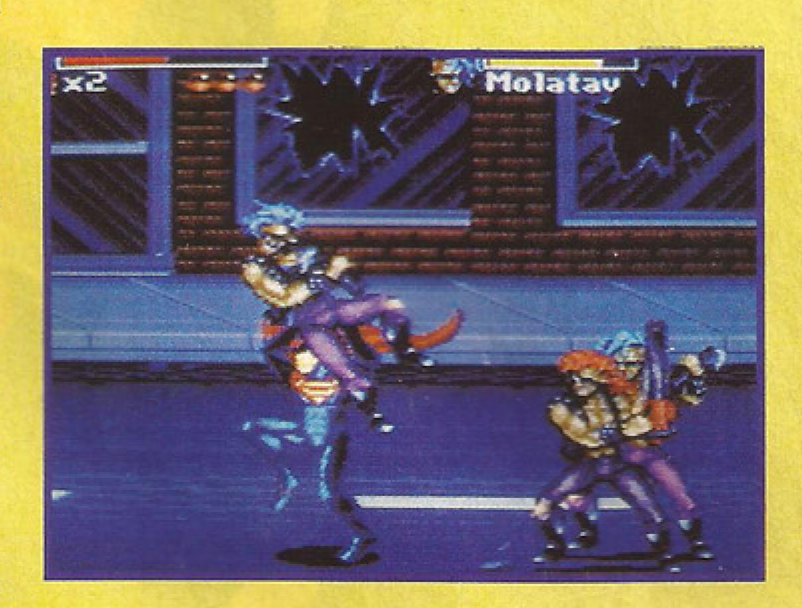
LO QUE LAS SOFTWAREHOUSES ESTAN PREPARANDO

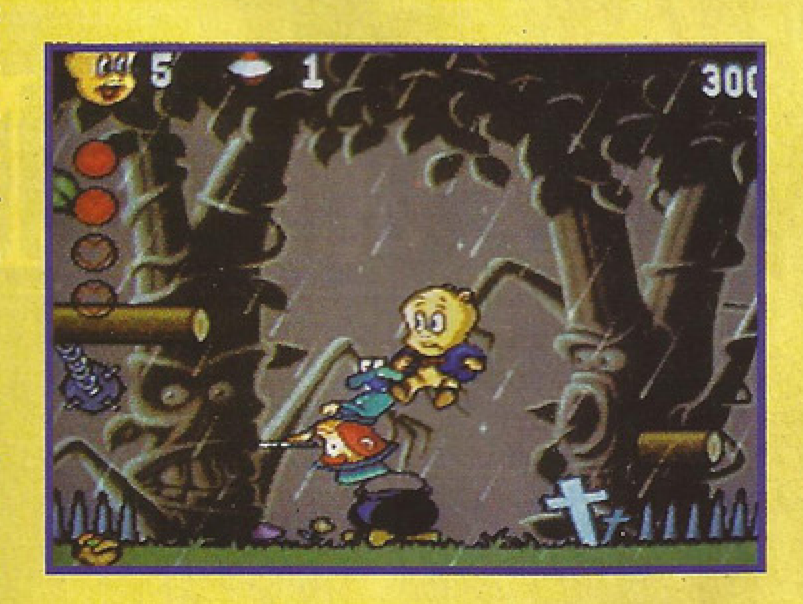
Accolade - Uno de sus desarrollos más audaces es Juggernauts, game de lucha "a la SF2", con personajes completamente ficticios, movimientos muy locos y técnicas nunca vistas antes. El aspecto visual promete ser alucinante, ya que los personajes fueron creados en las poderosísimas estaciones gráficas Silicon Graphics. En octubre saldrá una grandiosa aventura llamada Fireteam Rogue, que llevará al jugador a viajes espaciales y grandes exploraciones por los planetas. También vale la pena esperar a Bubsy 2, con la novedad de que podrán hacerse las etapas en el orden que quiera el jugador. Todos para Mega Drive.

Virgin - Los mayores proyectos de esta softwarehouse son todos versiones para videogame de dibujos de Disney. "Lion King" (El Rey León) es el principal, que debe salir para todos los sistemas disponibles. Para el Nintendo 8 bits, Virgin va a presentar Aladdin y Jungle Book (con el chico de la selva Mogli).

Interplay - Está preparando una versión del genial game de carreras Rock n' Roll Racing, sólo que con más fases que la de Super NES. En paralelo, Interplay ya está preparando Rock n' Roll Racing 2 para el SNES.

Sunsoft - Apostando firme a los personajes de la Warner Bros, la empresa va a presentar varios games con la loquísima pandilla de Looney Tunes, del Conejo Bugs. Tweety y Silvestre, Sam y el Correcaminos 2 aparecerán en estos días para Super NES. Interplay también está haciendo un programa para dibujar y colorear, y un game de básquetbol, para diversión de toda la muchachada. Todos para Super NES. Estate atento también a The Death and Life of Superman (La muerte y la vida de Súperman) para Super NES, que debe estar saliendo cuando leas esto.





U.S. Gold - Su mayor novedad son las versiones del interesante Flashback para 3DO y Sega CD. Si el game ya era bueno en 16 bits, imaginate ahora en formato CD ...

Sony - Acordate de los nombres de los games que está produciendo: Myst y Justice League, solamente para los videogames de 32 bits.

SE VENDERA POR SEPARADO EL CHIP SVP

Genial la idea de Sega para facilitarles la vida a los gamemaníacos. La empresa piensa vender un módulo con el chip SVP (Sega Virtua Processor). Ustedes se deben estar preguntando para qué servirá eso, ¿verdad? La respuesta es una simple cuestión de plata. El SVP, procesador responsable por la increíble calidad del game Virtua Racing, es un chip re-caro. Tanto que, en los Estados Unidos, Virtua Racing cuesta casi 100 dólares, mientras que un cartucho normal para Mega está alrededor de los 50 verdes. Entonces, pensaron los técnicos de Sega, es más fácil vender módulos con el SVP y después producir juegos para usar con el mismo. Así, el consumidor tendrá que pagar solamente una vez por la nueva tecnología. Esta vez, tuvieron una idea joya, ¿no te parece?



HOME ENTERTAINMENT

coming soon

Llega al país la primera xposición Internacional de ntretenimiento Hogareño, udio, TV, Video, Computa-ón y Affinities.

Home Entertainment, como ea, es la posibilidad de te-r en casa toda la diversión y toda la tecnología del mundo.

Home Entertainment, la exposición, es el ámbito más adecuado para exhibir todos los productos y servicios afines con el entretenimiento. En los soportes clásicos, en los que se están imponiendo en el exterior y en los que todavía son vanguardia.

En Home Entertainment, el entretenimiento, la emoción y el futuro se unen en una increíble muestra.

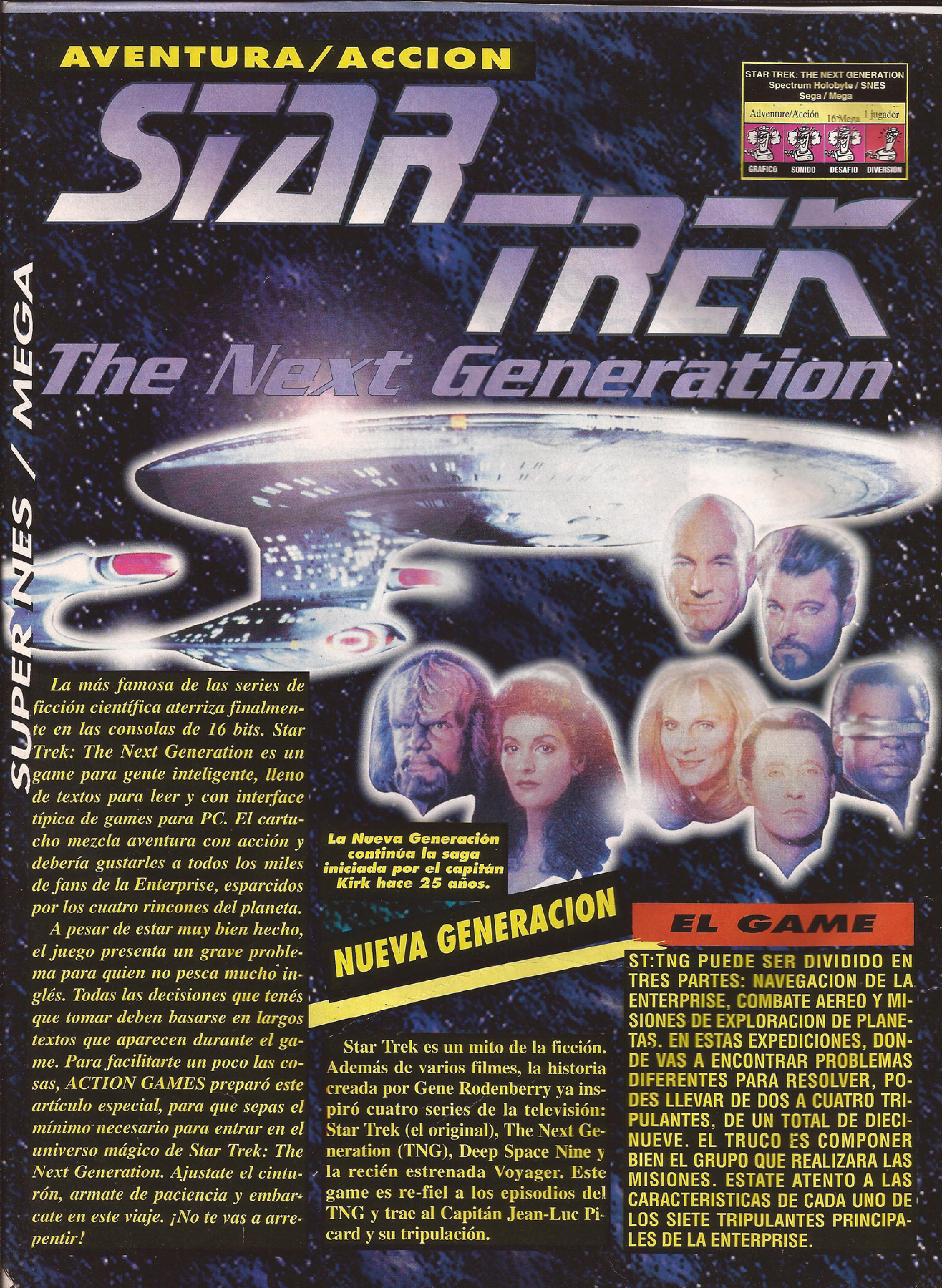
Que se realizará en el centro de exposiciones más moderno de Buenos Aires: Costa Salguero.

El lugar ideal para un evento en el que usted y su producto no pueden dejar de estar.

La exposición inaugura el 23 de mayo de 1995. Pero ya estamos reservando espacios. Llame al 811-7878 y tenga el suyo.

López Rossi/Nesci

STAR TREK The Next Generation



La más famosa de las series de ficción científica aterriza finalmente en las consolas de 16 bits. Star Trek: The Next Generation es un game para gente inteligente, lleno de textos para leer y con interface típica de games para PC. El cartucho mezcla aventura con acción y debería gustarles a todos los miles de fans de la Enterprise, esparcidos por los cuatro rincones del planeta.

A pesar de estar muy bien hecho, el juego presenta un grave problema para quien no pesca mucho inglés. Todas las decisiones que tenés que tomar deben basarse en largos textos que aparecen durante el game. Para facilitarte un poco las cosas, ACTION GAMES preparó este artículo especial, para que sepas el mínimo necesario para entrar en el universo mágico de Star Trek: The Next Generation. Ajustate el cinturón, armate de paciencia y embarcate en este viaje. ¡No te vas a arrepentir!

La Nueva Generación continúa la saga iniciada por el capitán Kirk hace 25 años.

NUEVA GENERACION

Star Trek es un mito de la ficción. Además de varios filmes, la historia creada por Gene Rodenberry ya inspiró cuatro series de la televisión: Star Trek (el original), The Next Generation (TNG), Deep Space Nine y la recién estrenada Voyager. Este game es re-fiel a los episodios del TNG y trae al Capitán Jean-Luc Picard y su tripulación.

EL GAME

ST:TNG PUEDE SER DIVIDIDO EN TRES PARTES: NAVEGACION DE LA ENTERPRISE, COMBATE AEREO Y MISIONES DE EXPLORACION DE PLANETAS. EN ESTAS EXPEDICIONES, DONDE VAS A ENCONTRAR PROBLEMAS DIFERENTES PARA RESOLVER, PODES LLEVAR DE DOS A CUATRO TRIPULANTES, DE UN TOTAL DE DIECINUEVE. EL TRUCO ES COMPONER BIEN EL GRUPO QUE REALIZARA LAS MISIONES. ESTATE ATENTO A LAS CARACTERISTICAS DE CADA UNO DE LOS SIETE TRIPULANTES PRINCIPALES DE LA ENTERPRISE.

PRINCIPALES PASOS

Este cartucho es re-complicado. Para que no te pierdas, como turco en la neblina, estudiá bien los pasos que tenés que seguir para entrar en el Universo de la Nueva Generación. Las ocho áreas a las que vos tenés acceso están explicadas a continuación. ¡Buena suerte!



Obtener acceso a Communications y conocer la situación.



Ir al Ready Room para recibir instrucciones del Capitán Picard.



Obtener acceso a la pantalla CONN para viajar al lugar indicado por el capitán.



Chequear los datos básicos sobre tu destino en el Sensors.



Con la información en la mano, dar un paseíto por Engineering para cuidar la Enterprise.



Ir al Transporter para saber si precisarás reclutar un equipo (en caso de misión externa).



Aguardar un Hail (llamado) e ir a la pantalla Communications.



Si el radar detecta un enemigo, andá corriendo a Tactical y comenzá la batalla.



Si perdés, fuiste: es Game Over. Si vencés, andá a Engineering para restaurar tu nave.

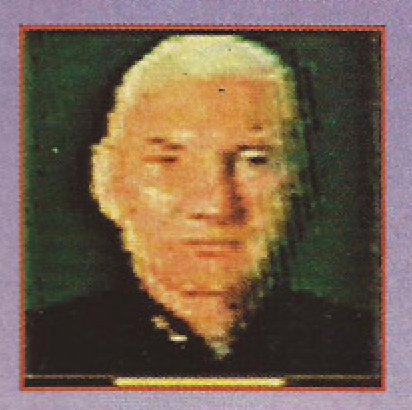


Ahora sólo resta hacer todo de nuevo...

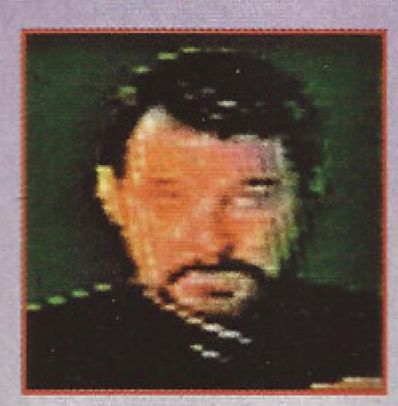
Versiones iguales con comandos fase a fase

Las versiones del game para SNES y Mega son prácticamente idénticas. Solamente cambian algunos detalles: en la versión de SNES, el sonido resultó ligeramente mejor y los planetas son un poco mayores. Fuera de eso, sólo los comandos son diferentes en los dos joysticks. Pero atención: la función de cada botón cambia según la fase que vos estás jugando. Por eso, vas a tener que ir sacando los controles según avanza el game.

Los 7 BRAVOS



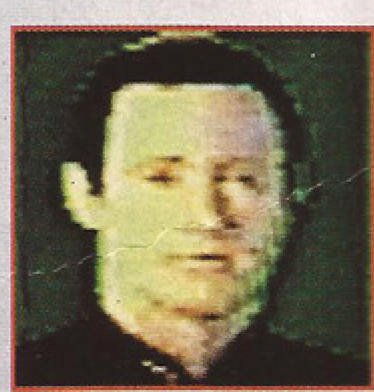
La mayor habilidad del Capitán Picard es interrogar a las personas. Tiene conocimientos de arqueología.



William Riker es el brazo derecho de Picard. Maneja un phaser como ninguno. Reacciona de manera medio emocional y es muy instintivo.



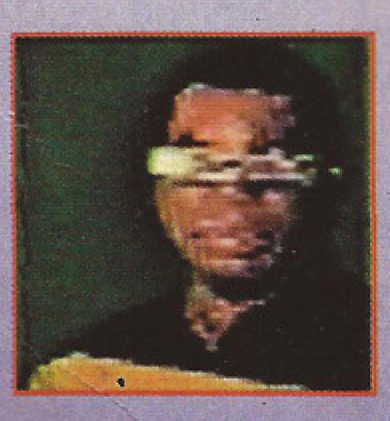
Beverly Crusher es la médica de la tripulación. Perita en ciencias biológicas, cibernéticas y regeneración, puede curar humanos y aliens.



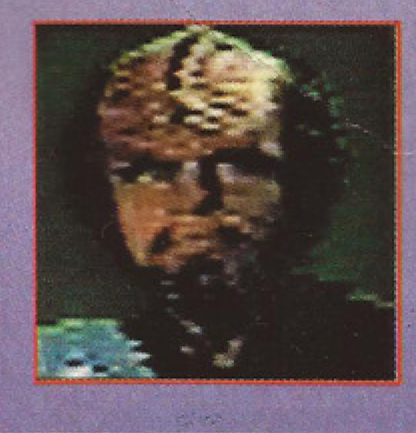
Data es el gerente de operaciones. Androide, tiene mucha fuerza y consigue detectar cosas que pasan desapercibidas a los humanos.



Deanna Troi es la consejera de la nave. Tiene poderes paranormales, pudiendo intuir o comunicarse telepáticamente.



Geordi Laforge es el ingeniero jefe. Su visión artificial detecta imágenes invisibles para los otros. Es el mejor lector del Tricorder.

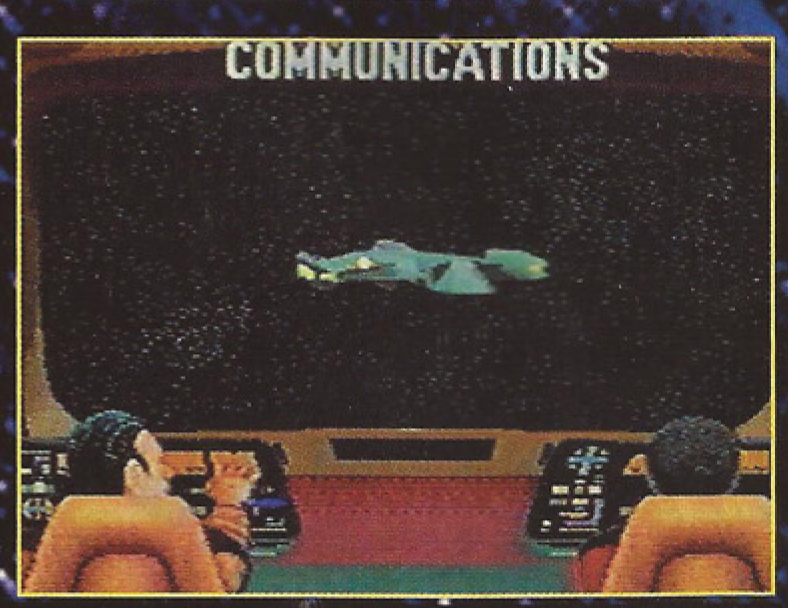


Worf es el responsable de la seguridad. Como todo Klingon que se precie, es muy fuerte y bueno para las peleas.

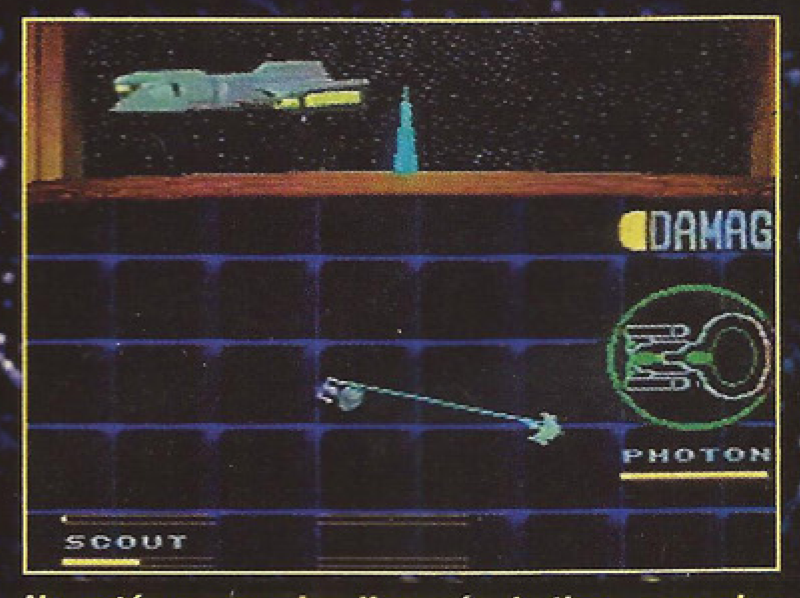
DIARIO DE A BORDO

Al comenzar el juego, el capitán Picard aparece para explicar la presente situación. El primer problema es con los Romulanos.

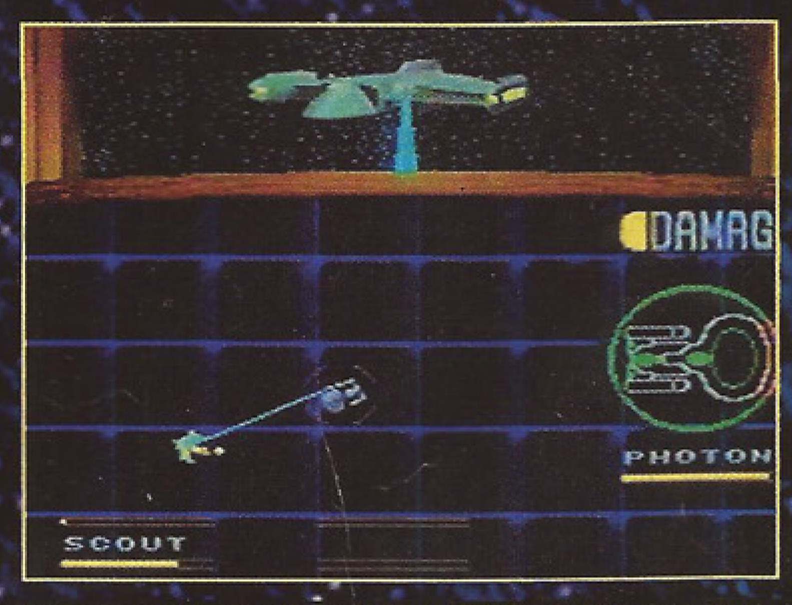
COMBATE AÉREO



Tratá de evitar el conflicto. Pero si es inevitable, asegurate de que tenés escudo suficiente para aguantar el trance.



No estés paveando: disponés de tiros normales y láser. ¡Duro con ellos!



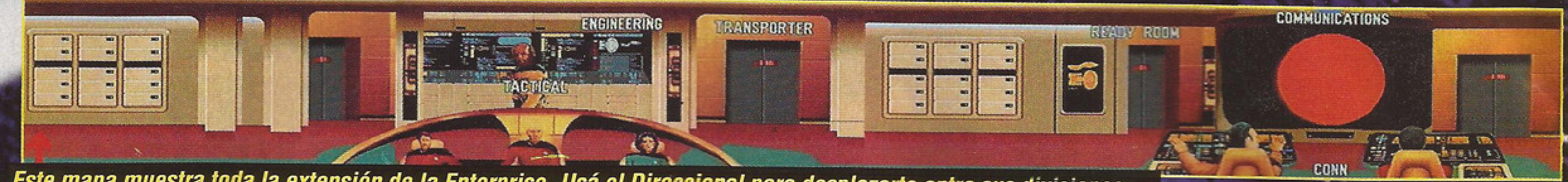
Pantalla muy loca: el enemigo encima y ustedes dos en la parte de abajo. Echá siempre un vistazo a Damage (lado derecho) para ver qué estragos estás sufriendo.





POR DENTRO DE LA ENTERPRISE

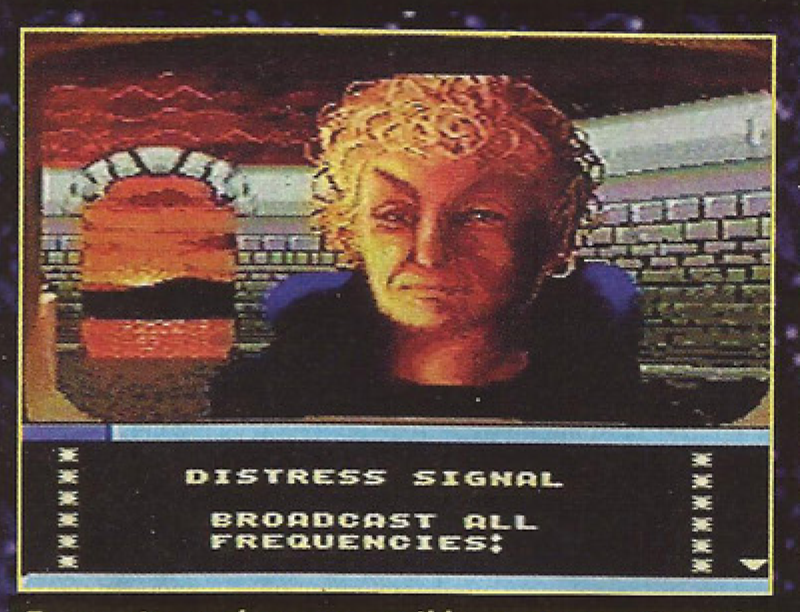
La Enterprise es tu casa y cuartel general al mismo tiempo. Conocerla bien es fundamental. Todas las acciones empiezan en la Enterprise. Desde decisiones sobre cuáles planetas atacar hasta cuál nave debe ser llevada a misiones externas, pasando por la navegación en sí. Por lo tanto, nada mejor que conocer la nave en todos sus detalles. Vamos a visitarla.



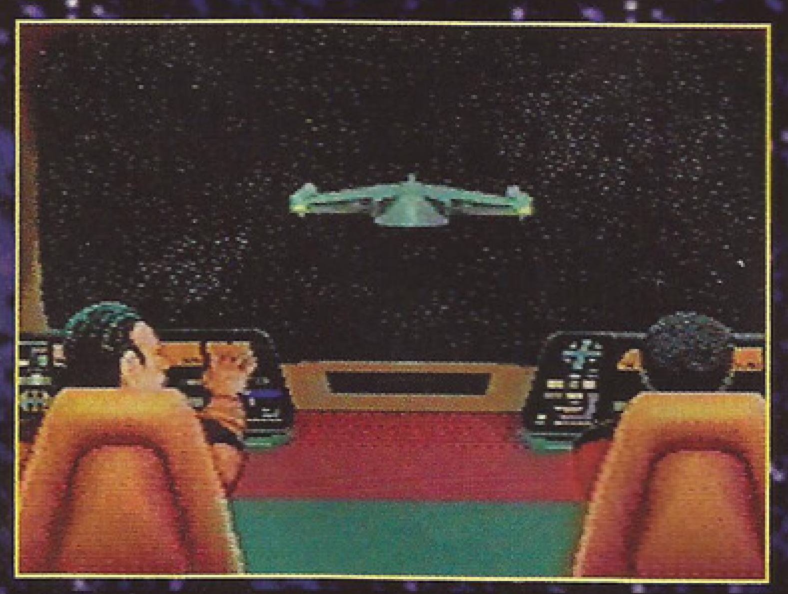
Este mapa muestra toda la extensión de la Enterprise. Usá el Direccional para desplazarte entre sus divisiones.

COMMUNICATIONS

Pantalla usada para comunicarte con otras naves, decidir tu rumbo de navegación hacia regiones distantes, etc. Es aquí donde decidís tu destino. Hay una lista de lugares hacia donde podés ir. Hacé tu elección ...y buen viaje.



En cuanto comienza un partido, aparece esta mujer. Y vos te enterás de qué necesitás para tomar una decisión. O sea: elegir un destino y dirigirte a él.



Cada vez que alguna nave se aproxime, vas a oír un zumbido. Andá hasta Communications para averiguar si es un enemigo el que se acerca. Si así es, corré hasta Tactical para enfrentarlo.

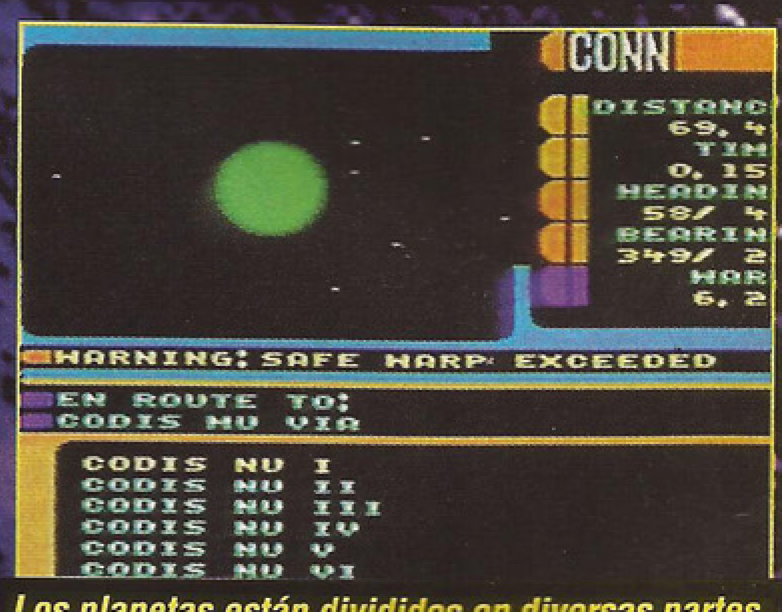
Nada de perezas: leé todos los textos

CONN

Para decidir tu destino. Esta pantalla aparece inmediatamente debajo de Communications. Chequeá las informaciones básicas del lado derecho: distancia y tiempo del planeta hacia donde querés ir son las más importantes.



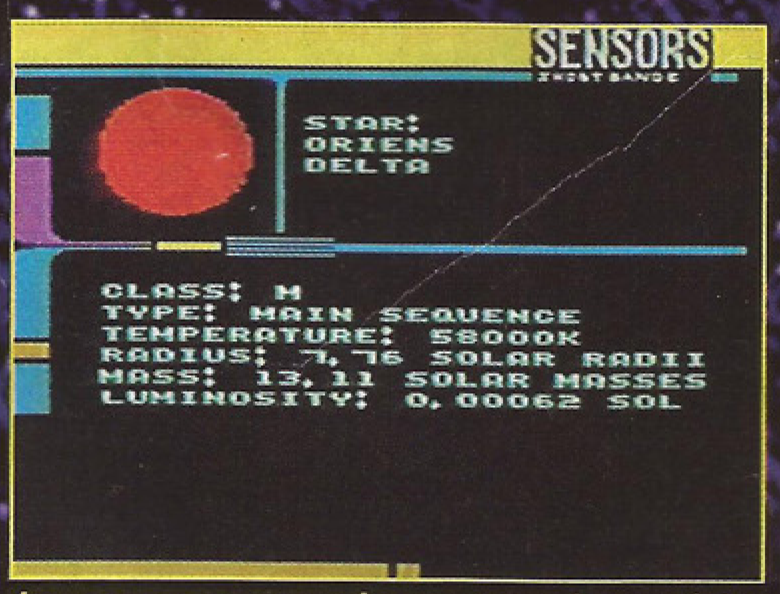
Elegí un destino. Pero no vayas al azar: seguí las instrucciones del capitán.



Los planetas están divididos en diversas partes. No ganás nada con ir a Codis. Es demasiado vago. Podés ir a Codis MU VI A, por.ejemplo.

SENSORS

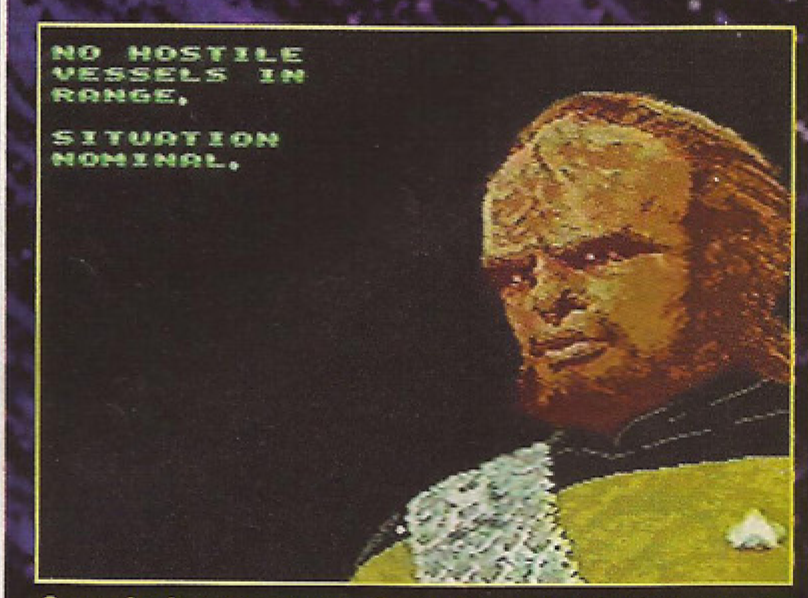
Los sensores son una verdadera enciclopedia sobre las condiciones de planetas y naves. Estos datos permiten saber si hay, o no, oxígeno en algún planeta. Pero más de una vez, muchas informaciones son irrelevantes para tus misiones.



Los sensores proporcionan un cuadro con informaciones sobre el lugar donde te encontrás.

TACTICAL

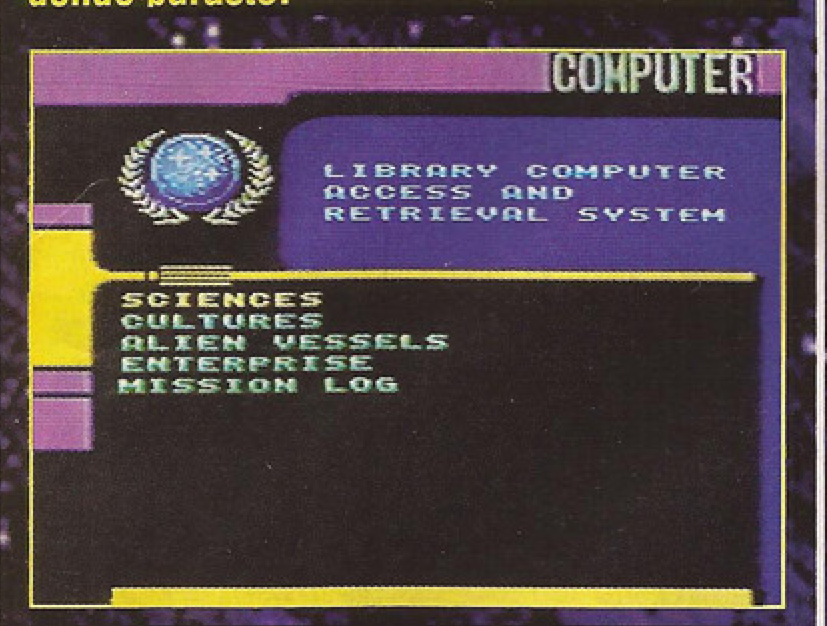
El lugar de táctica o estrategia de combate. Solamente tenés que entrar en esta sala cuando estés por entrar en combate. Es aquí desde donde vos comandás la Enterprise en las batallas. El aspecto visual es re-loco.



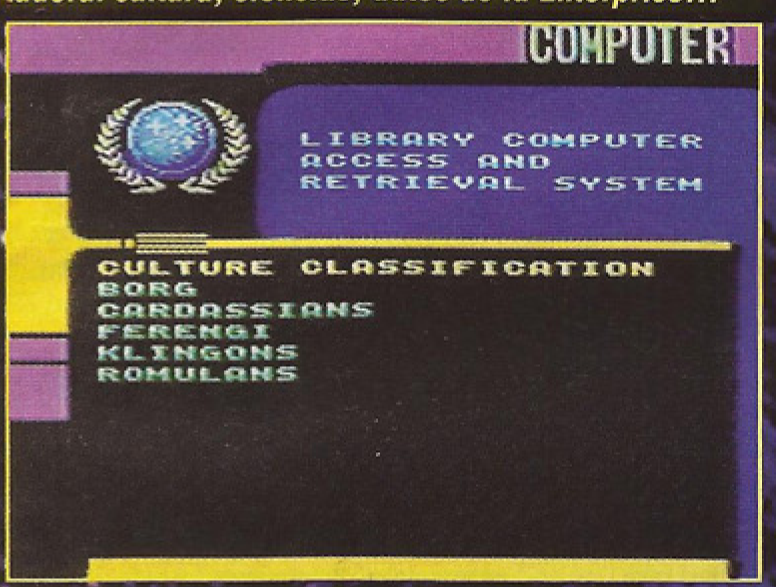
Cuando las cosas están calmas la táctica no sirve. Este es el aviso de que "no pasa naranja".

COMPUTER

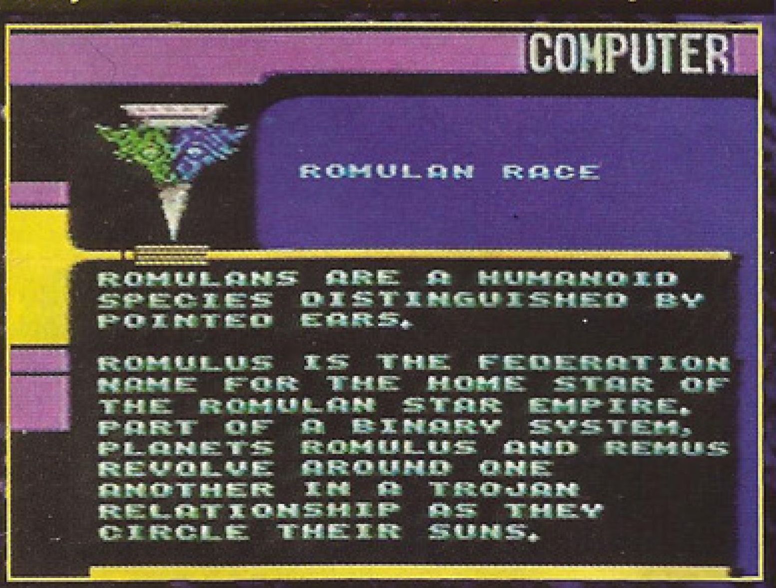
La computadora también es una gran fuente de informaciones: proporciona datos de la Star Fleet, de planetas y otras formas de conocimiento. No siempre lo que dice es esencial para el juego. Importante: en la pantalla de la computadora salvás el juego y juntás passwords para recomenzar donde paraste.



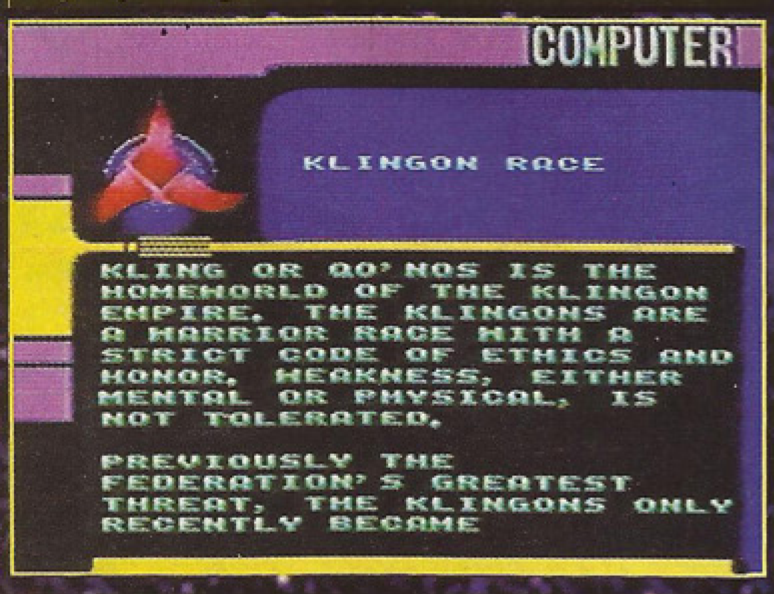
Informaciones a las que podés acceder en la computadora: cultura, ciencias, datos de la Enterprise...



La misión de la Enterprise: hacer investigaciones y contactactarse con otros pueblos y razas.



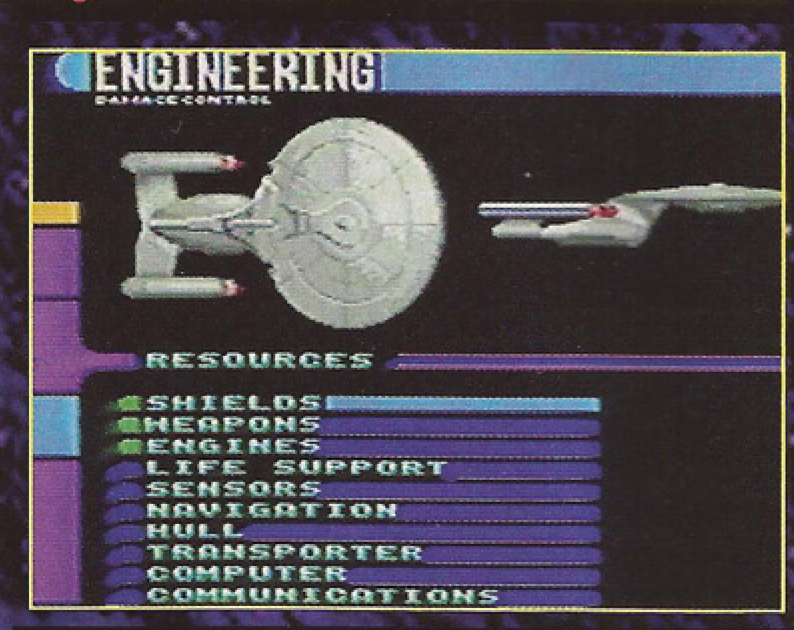
Los Romulanos son humanoides que tienen orejas puntiagudas.



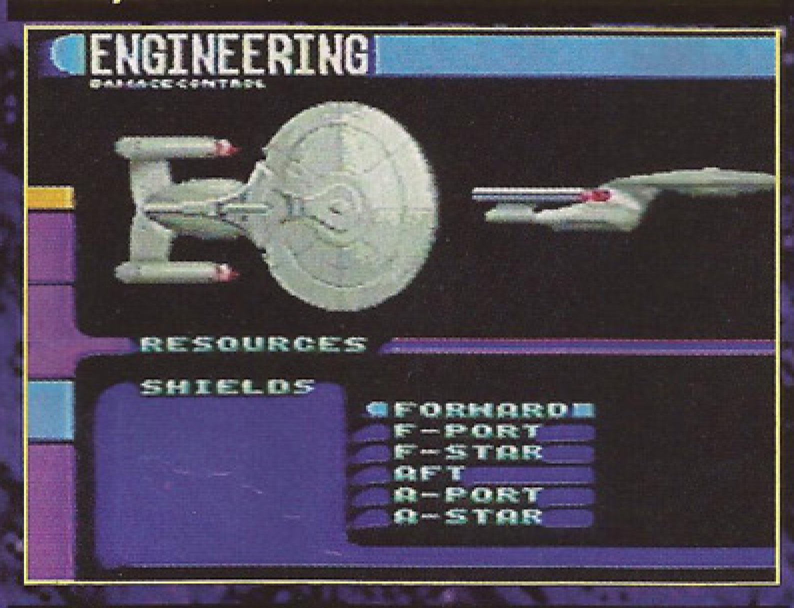
Los Klingons son una raza guerrera, que aprecia la honra y la ética. Pero las debilidades mentales o físicas no son toleradas.

ENGINEERING

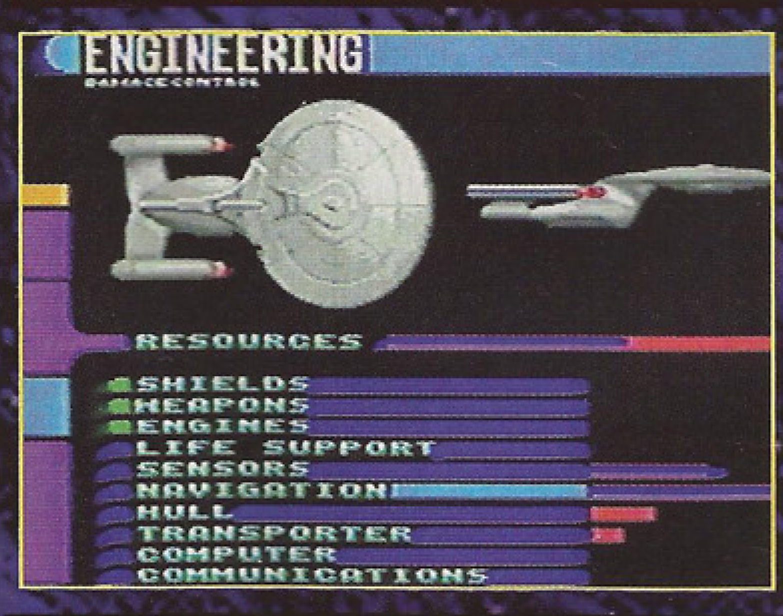
La ingeniería de la nave funciona como taller de reparaciones y galpón para mejorar la Enterprise. Equipá tu nave para enfrentar los combates. Escudos (Shields) y Armas (Weapons) son fundamentales. Ojo: preocupate de la protección en primer lugar. Solamente después de conseguir escudos poderosos podés ir a buscar armas arrasadoras. Volvé a ingeniería después de una batalla. Tratá de arreglar los estragos sufridos en combate. ¡Nunca dejes a tu nave vulnerable a los ataques de enemigos traicioneros!



Tenés recursos limitados para equipar tu nave. Son los Resources, que aparecen en el marcador rojo.



Shield es esencial. Distribuí tus recursos por los diversos tipos de escudos.



Volvé volando a ingeniería después de un combate. Repará los daños causados por el enemigo y continuá tu misión.

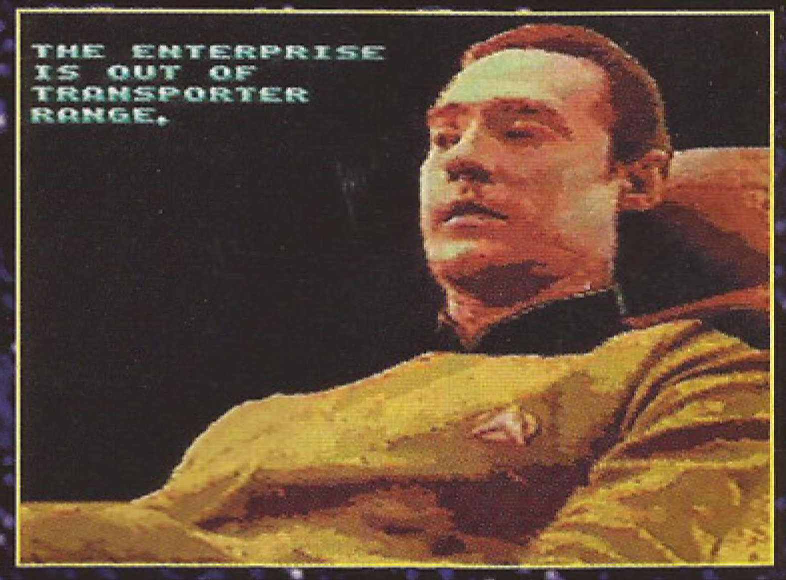
Es fundamental elegir las personas correctas para las misiones.

TRANSPORTER

Usalo para seleccionar tus enviados a las misiones externas. Ese equipo es conocido como Away Team. Una vez montado el grupo, transportalo a su destino. Notá que hay cuatro "vacantes" en tu equipo, pero eso no quiere decir que tengas que llevarte un equipo completo en todas las misiones. Las más sencillas pueden ser encaradas solamente con una pareja. Geordi y Data son los tripulantes más equilibrados.



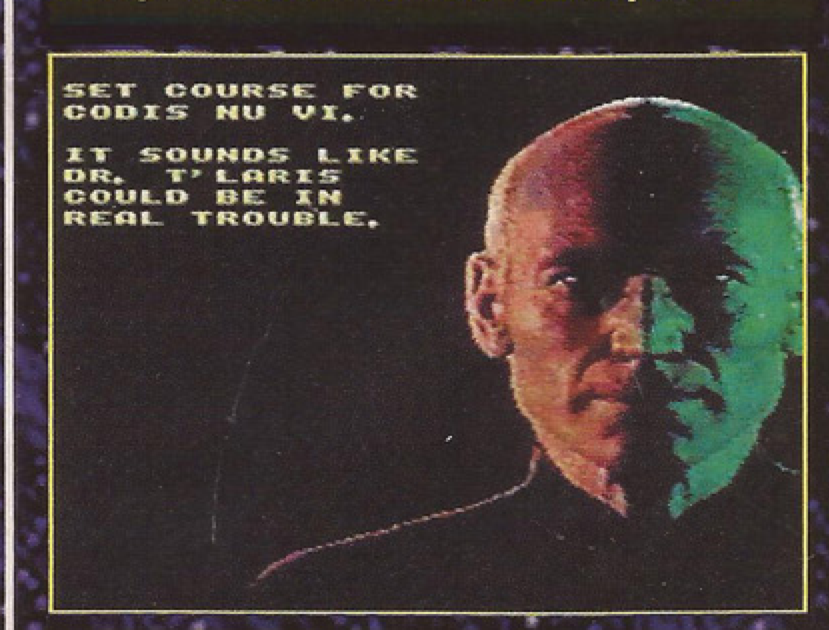
Esta es la muchachada que podés emplear para las famosas misiones externas. No te guíes por el aspecto. Prestá atención a las cualidades de cada uno antes de elegir.



Cuando todo esté en la más completa paz, no podés elegir ni a tus compañeros (como en la foto).

READY ROOM

También conocido como Briefing Room. Es la sala donde recibís orientaciones del capitán Picard para saber datos sobre tu misión y conocer claramente tus objetivos.

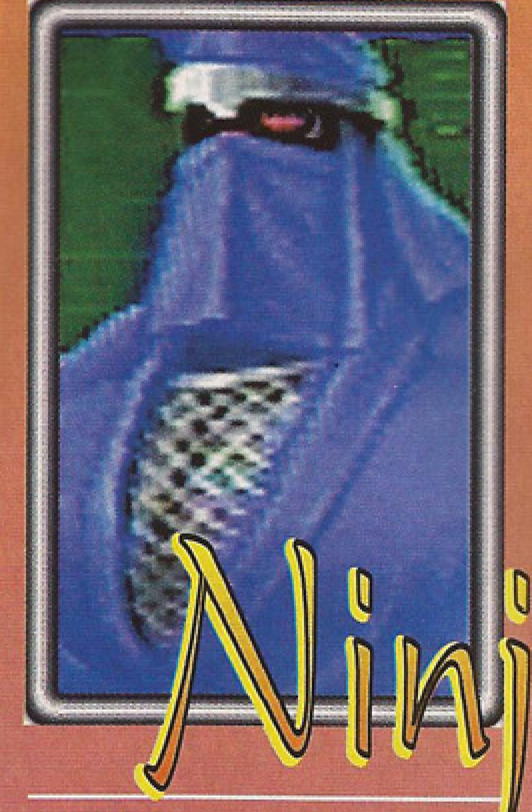


Cuando Picard dice que vayas a algún planeta, hacelo inmediatamente.



Ilustración Electrónica: C. Pereira/Ação Games

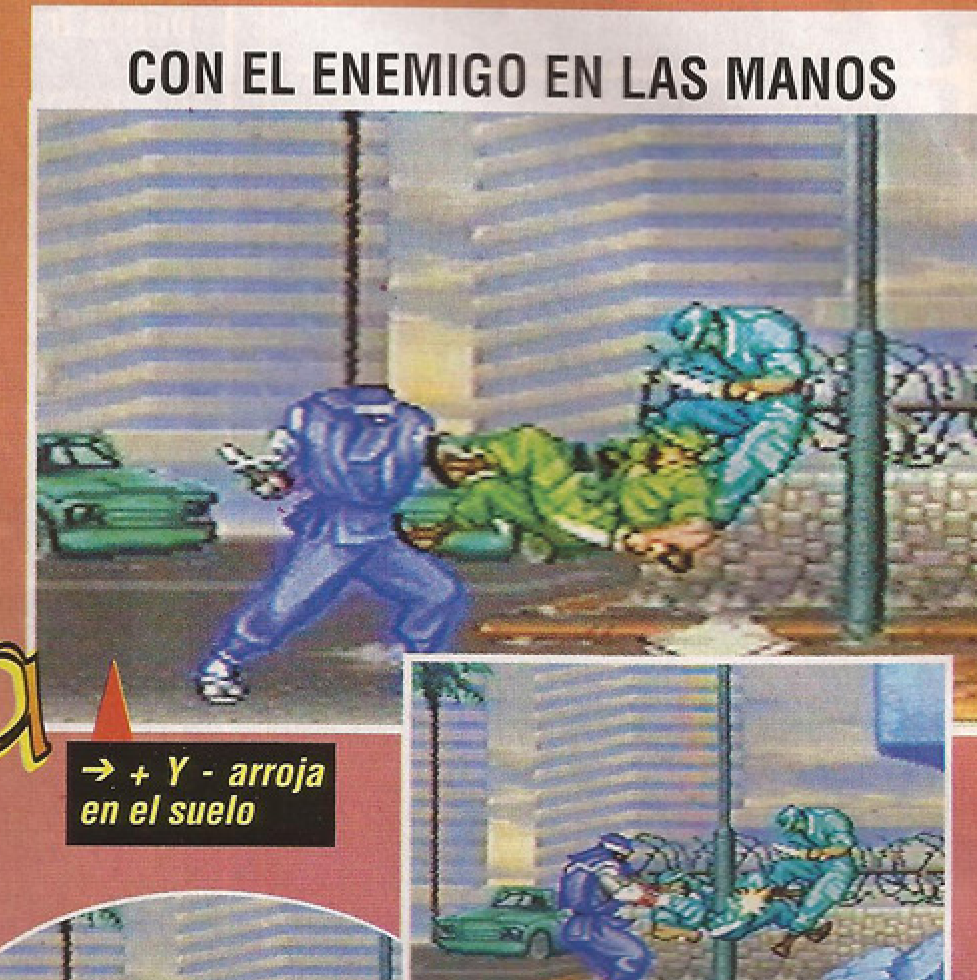
Si un ninja común ya da trabajo, imaginate un ninja robot...no, ¡tres! Podés comprobarlo en Ninja Warriors, game de lucha copado que Taito acaba de presentar. El juego es un viejo conocido de la muchachada de la PC Engine y de la Amiga y, ahora, el público del Super NES también podrá deleitarse con escenas de brutalidad explícita. La novedad de esta versión es la inclusión de un nuevo luchador, Kamaitachi, además de Ninja y Kunoichi, los otros robots que ya formaban parte del game.



ALTURA	2,10m
PESO	699kg

El grandulón es sin duda el más fuerte de los tres. El problema es que es muy lerdo.

CON EL ENEMIGO EN LAS MANOS



→ + Y - arroja en el suelo

↑ + Y - gira y arroja en el suelo

↓ + Y - golpea al enemigo con su rodilla

GOLPES
HASTA EL FINAL

Ninja Warriors tiene ocho fases y vos elegís entre tres luchadores. Tu misión no es exactamente original: tu ciudad fue dominada por un terrible bandido, Banglar. Y solamente los robots ninja pueden defender a la población y derrotar al malvado. El argumento deja mucho que desear, pero los gráficos no: ¡están fantásticos! Taito supo usar muy bien los 12 Mega del cartucho y creó escenarios lindos y variados. La pista sonora tampoco es fea y tu diversión está asegurada. ¡En otras palabras, Ninja Warriors es diez puntos!

COMANDOS

Y	Ataque
X	Blaster (magia)
B	Salto
Y presionado	Defensa

CON EL ENEMIGO LEJOS





↓ + B - salta y cae en la cabeza del enemigo

→ + B + Y - patada en la cara

B + Y - giro en el aire
→ + B - corre y da hombrazo

SECUENCIA DE GOLPES (apretando Y)



Y + ↑ + Y - golpe poderoso con blaster

Y - secuencia con uso del unchaku en el final

PARA RECUPERAR ENERGIA, JUNTA CAPSULAS QUE ESTAN DENTRO DE CAJAS AMARILLAS

NINJAWARRIORS / Taito

Lucha	12 Mega	1 jugador

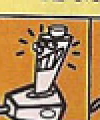




GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

...RRIORS



Kamaitachi

ALTURA 1,85m

PESO 100kg

Este robot tiene cuchillas en los brazos. Es el más rápido de los tres.

Kunoichi

ALTURA 1,70m

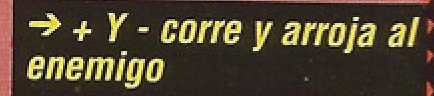
PESO 65kg

Esta dulce rubiecita no está para bromas. Ataca con puñales.

CON EL ENEMIGO EN LAS MANOS



→ + Y - corre y arroja al enemigo



↑ + Y - arroja al enemigo hacia arriba

↓ + Y - cuchillada en el estómago

CON EL ENEMIGO LEJOS



→ + B - voladora



B + Y - salta y da espadazo

B+ ↓ - clava el cuchillo

SECUENCIA DE GOLPES (apretando Y)



Y - secuencia de cuchilladas con un espadazo al final

↑ + Y - secuencia de cuchilladas con una corrida al final. Usa el blaster.

CON EL ENEMIGO A LA DISTANCIA



↓ + Y - voladora

→ + Y - agarra y arroja

↓ + B - patada
B + Y - giro en el aire
F + B + Y - salta y da cuchillada

SECUENCIA DE GOLPES (Y varias veces)



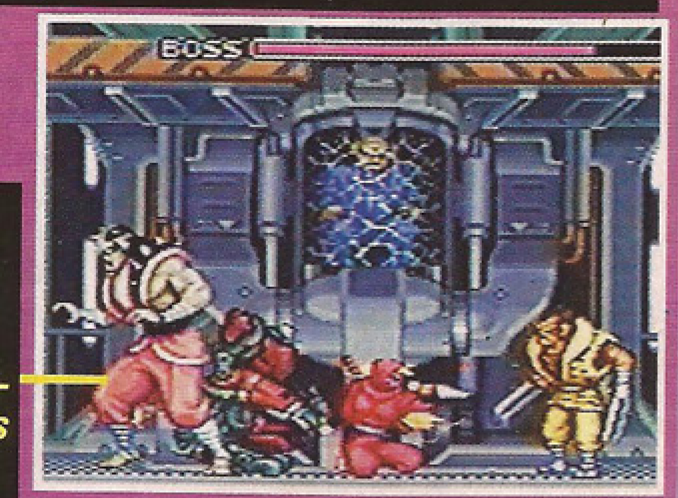
↑ + Y - secuencia con blaster

Y - giro de brazos

Y + ← + Y - arroja al enemigo hacia atrás
↓ + Y - secuencia que termina en la parte de abajo del enemigo

Jefazo Final

Este viejo dentro de la cabina de vidrio es Banglar. Para reventarlo, andá tirando a los tipos contra el vidrio hasta quebrarlo.



THE REN & STIMPY SHOW
VEEDIOTS / T-HQ

Acción	1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

ESTE GAME NO TIENE OPTIONS

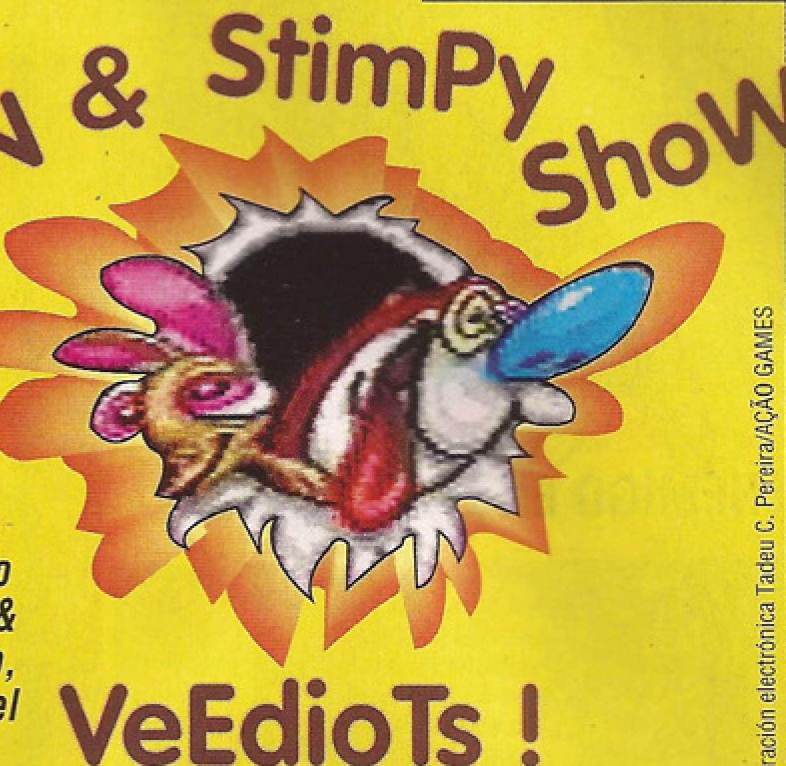
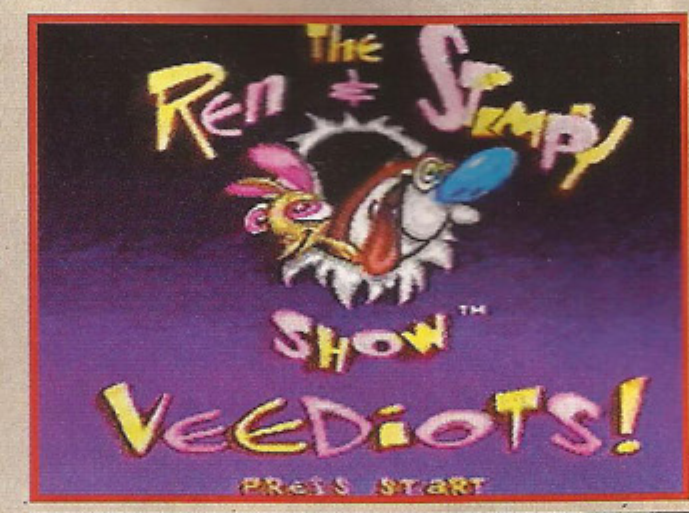


Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

¿Te gustaría probar un juego muy cómico y medio loquito? Si te gusta la propuesta, mandate con The Ren & Stimpy Show Veediots, un juego de acción con el ritmo de un dibujito animado. Vos comandás a Ren (un perrito muy piola y flaquito), o a Stimpy (su amigo perruno y fofo). Uno intenta jorobar al otro todo el tiempo. ¡La pelea entre los dos es idiota, pero divertida! Los gráficos de este game presentado por la softhouse T-HQ son re-simpáticos, con una dinámica de juego copadísima. Con esto queremos decir, resumiendo, que The Ren & Stimpy Show Veediots no es nada aburrido, ¿OK? ¡Ah! Esta versión es bien diferente del game para Mega, llamada Stimpy's Invention.

SELECCION DE FASES

Encará la fase que quieras. Basta digitar el código L, R, A, L, R, L, B, R y X en el momento en que aparece el logotipo del game con los rostros de Ren y Stimpy, en la pantalla de presentación. Ahí, apretá el botón SELECT para cambiar el número de las fases y el botón START para elegir una de ellas. ¡Fácil!



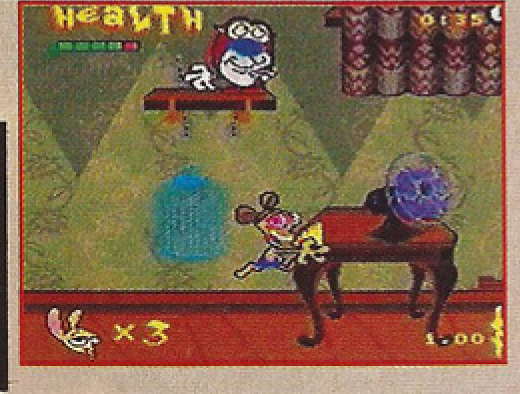
Es en esta pantalla que tenés que hacer la secuencia para la selección de las fases.

CONFUSIONES DE LA CACHORRADA

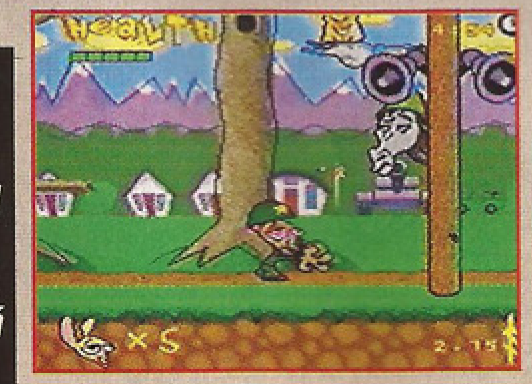
Dependiendo de la fase, comandás a Ren o a Stimpy. Fijate en estas estrategias.



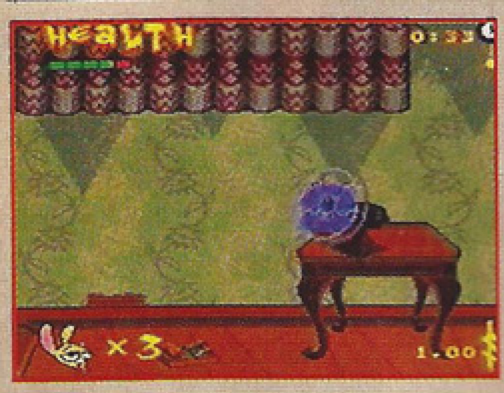
Jefe: cuidado con el perrito sobre la lengua de Stimpy. Escapá de los eructos y de los restos de pollo que caen del techo. Tomá los dientes más claros y tiralos para acertar tres veces al perrito.



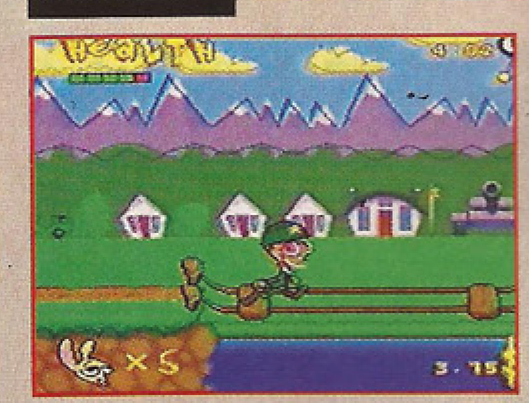
En la sala de la casa, pasá rapidito, si no Stimpy te engulle.



En el cuartel, esperá que aparezca el héroe con cabeza de palo y tomá la hélice.



Pasá por detrás de esta cortina y ganá una vida extra.



Caé del puente y encontrá un túnel secreto donde hay un curativo.



En esta sala, cerca de la lámpara, hay otra vida. No te pases de largo.



Andá encima de este cañón y tomá la sombrilla en el cielo para planear hasta el tope del monte.



Dentro de la boca de Stimpy, tené cuidado con el aliento y los restos, que disminuyen tu energía.



Escapá inmediatamente de este tanque: si te acierta, perdés un montón de energía.

ITEMS

Queso	Da eructos contra Stimpy
Ventilador, teléfono y reloj de pared	Tocá alguno de ellos para saltar más alto
Billete de dinero	Vale puntos
Pata de gallina	Vale un punto de energía
Media	Aumenta la velocidad de Ren
Rebanada de pan	Invencibilidad temporaria
Cepillo de dientes	Vale un punto de energía
Hélice	Hace volar a Ren
Curativo	Aumenta la energía
Granada	Explota paredes y enemigos
Sombrilla	Protege de ataques/hace planear

COMANDOS

A o B	Salto
X	Tomar ítem
X, X	Tomar ítem y usarlo
Y	Bofetada

DETRAS DE ALGUNOS CUADROS EN LAS PAREDES HAY COFRES QUE ESCONDEN MUCHO DINERO

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

TOP TEN

WINNER DE SEPTIEMBRE
*JUAN M. SCHNEIDER
SANTA ROSA - LA PAMPA

SUPER NES
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Tortugas Ninja
4º Art of Fighting
5º FIFA
6º Lethal Enforcers
7º Batman Returns
8º Aladdin
9º Star Fox
10º Robocop

WINNER DE SEPTIEMBRE
*MATIAS ALVAREZ
C. RIVADAVIA - CHUBUT

MASTER
1º Streets of Rage
2º Mortal Kombat
3º Alien 3
4º Batman Returns
5º Sonic 2
6º Terminator 2
7º Star Wars
8º Shadow of the Beast
9º Ninja Gaiden
10º Golden Axe

EL PROXIMO TOP TEN SE REALIZARA CON LOS VOTOS RECIBIDOS HASTA EL 7 DEL CORRIENTE MES. A LOS QUE LLAMEN CON POSTERIORIDAD SE LES COMPUTARA EL VOTO PARA EL SIGUIENTE TOP TEN.

MEGA
1º Mortal Kombat
2º Virtua Racing
3º Eternal Champions
4º FIFA
5º Street of Rage
6º Street Figther 2
7º Sonic 3
8º Mortal Kombat 2
9º Jurassic Park
10º Flashback

WINNER DE SEPTIEMBRE
*GASTON HIRSCH
CAPITAL FEDERAL

WINNER DE SEPTIEMBRE
*PABLO B. PEREZ
MALDONADO - R. O. URUGUAY

NINTENDO
1º Mario 3
2º Alien 3
3º Los Campeones 2
4º Mega Man 5
5º Star Wars
6º Street Fighter
7º Home Alone 2
8º Star World
9º TMNT
10º Tiny Toon

Concursá por una remera Action Games obsequio de Editorial Quark

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES
JUNTO A LOS MEJORES

WINNER DE SEPTIEMBRE
*LUCAS S. SIOSSI
LANUS E. - BS. AIRES

PC
1º Mortal Kombat
2º Indiana Jones
3º Maniac Mansion
4º Monkey Island 2
5º Alone in the Dark
6º Doom
7º Monkey Island
8º PC Futbol
9º Maniac Mansion 2
10º Sim City 2000

WINNER DE SEPTIEMBRE
*WALTER A. ROSO
I. CASANOVA - BS. AIRES

FAMILY
1º Mortal Kombat
2º Los Campeones 2
3º Goal 3
4º Tom & Jerry
5º Capitan America
6º Los Picapiedras
7º Mega Man X
8º Super Mario 3
9º Tiny Toon
10º Battletoads

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

GAME BOY
1º Mortal Kombat
2º Alien 3
3º Monsters
4º Bart Simpson's
5º Terminator
6º Batman
7º Tiny Toon
8º Castlevania
9º Tortugas Ninja
10º Batman

WINNER DE SEPTIEMBRE
*LUCAS SINOPOLI
MARTINEZ - BS. AIRES

WINNER DE SEPTIEMBRE
*JUAN JOSE ARIET
C. RIVADAVIA - CHUBUT

GAME GEAR
1º Mortal Kombat
2º Alien 3
3º Shinobi 2
4º Street of Rage 2
5º Prince of Persia
6º Sonic 2
7º Chuck Rock
8º Spiderman 2
9º Ninja Gaiden
10º Wonder Boy

E 17 a 18hs AL 951-6239

PINBALL

SUPER PINBALL BEHIND THE MASK

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

SUPER PINBALL BEHIND THE MASK/Meldac

Pinball	Cartucho japonés	1 a 4 jugadores
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

¡Flippers, flippers, flippers! La softhouse japonesa Meldac acaba de presentar el game Super Pinball - Behind the Mask. El cartucho es re-bueno. Tal vez sea el mejor pinball ya presentado para tu SNES. A pesar de que los gráficos son apenas razonables y el sonido se parece a una musiquita de consultorio dental, el resultado final sigue siendo bueno. El game simula con fidelidad una auténtica máquina de pinball. Con jugabilidad casi perfecta, Behind the Mask es imperdible para los amantes del género. El cartucho está compuesto por tres máquinas diferentes: Jolly Joker, Ironmen y Blackbeard, y Wizard. El aspecto visual y el clima de cada uno de los juegos es diferente, pero el funcionamiento es idéntico. Vos tenés que seguir los mismos pasos para jugar con dos bolas al mismo tiempo, multiplicar bonus y también conseguir el Jackpoint bien rellenito. El desafío varía un poco. Jolly Joker es el más difícil de los tres y Wizard el más fácil. Fijate en algunos de los trucos para las tres máquinas. Los números en las máquinas indican los lugares para que hagas las mañas que están numeradas en el texto. ¡Y preparate para reventar el marcador!

MULTI-BALL 1

Es fácil jugar con dos bolas. Encontrá una gran flecha amarilla, mirá bien y acertá la bola en el agujero. En cuanto completás una palabra (Joker en la Jolly Joker, por ejemplo), la máquina soltará una segunda bola. Lo mismo con la palabra GOLD en Blackbeard and Ironmen y WIZARD en Wizard. En la tercera y última bolita, hay un truco genial: basta meter una vez para jugar con dos bolas al mismo tiempo. ¿Copado, no?

SORTEO 2

Meté la bolita en el lugar indicado en las fotos para participar de una gran lotería. Los premios son variados: puntos (de 1 a 20 millones), bola extra y mucho más. Buena suerte.

JACKPOINT 3

Para ganar el Jackpoint (premio acumulado) tenés que estar jugando con dos bolas y acertarle a la flecha roja grande (misterio). Enseguida, acertale a la flecha amarilla. Listo: te llevás todo. El premio es progresivo, o sea, entrenate bastante y reventá la banca.

COMANDOS

← o L - Flipper izquierdo

A o R - Flipper derecho

X o B - Para lanzar la bolita y dar Tilt

JOLLY JOKER

Pinball con un payaso bien parecido al Guasón.

BLACKBEARD AND IRONMEN

Un juego con clima de piratas. Blackbeard es un barbudo malacara.



WIZARD

Este tiene el clima más misterioso. El detalle de los angelitos barrocos es copado.

Ilustración electrónica: Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES

THE BEST OF ACTION GAMES

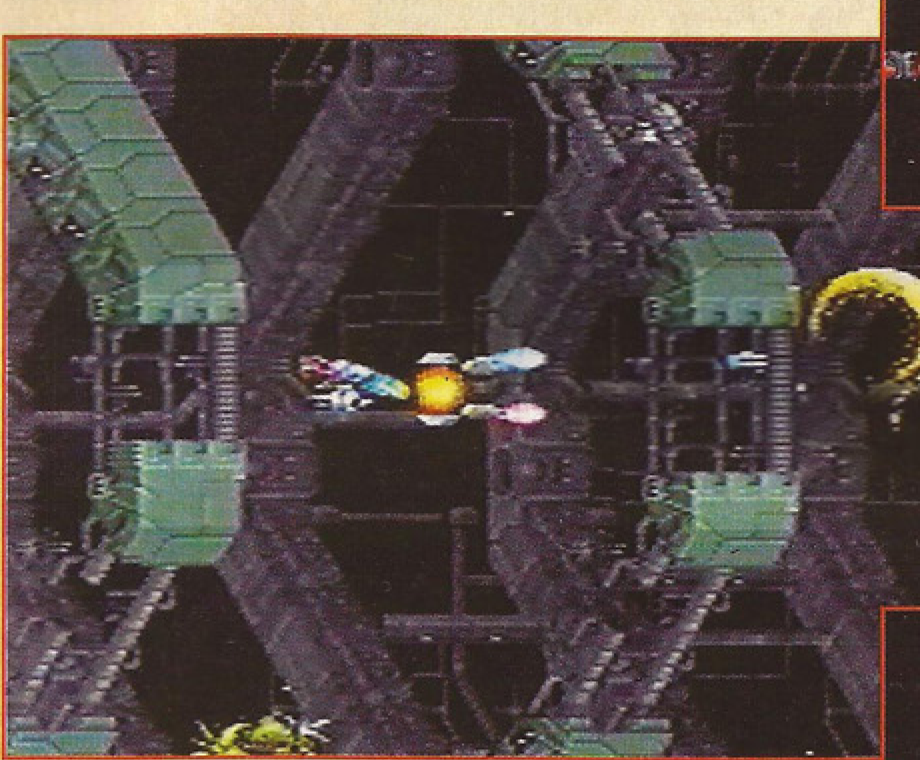
R-TYPE 3

Si te copan las grandes batallas espaciales, podés festejar. R-Type, el clásico que ya apareció en Master System, arcade y PC Engine, llega ahora en su tercera versión para Super NES. Es una masa. Los gráficos están realucinantes y con detalles increíbles y hay hasta naves y elementos con velocidades diferentes de scroll en la misma pantalla. Un sonidazo y un desafío de aquellos. Son seis fases llenas de enemigos por toda la pantalla. ACTION GAMES se mandó y te muestra todo. ¡¡¡HASTA EL FINAL!!!

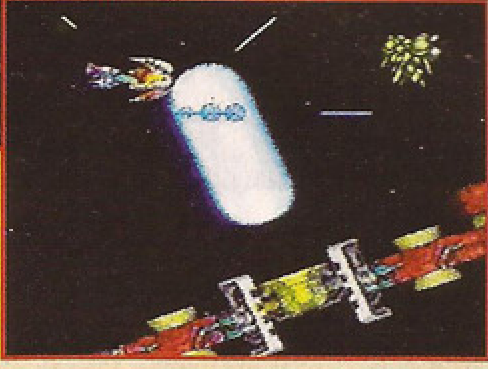
FASE 1



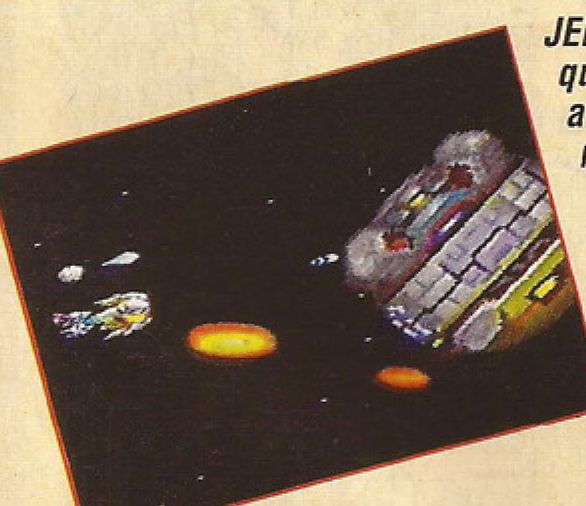
Además del tiro normal, disponés de los lásers. Este es azul, y rebota en estas extrañas cañerías.



Esta navecita es tu Drone. Tomalo con el botón A.



Para enfrentar al cañón que dispara estas luces hacia todos lados, cargá tu tiro y salí a ver.



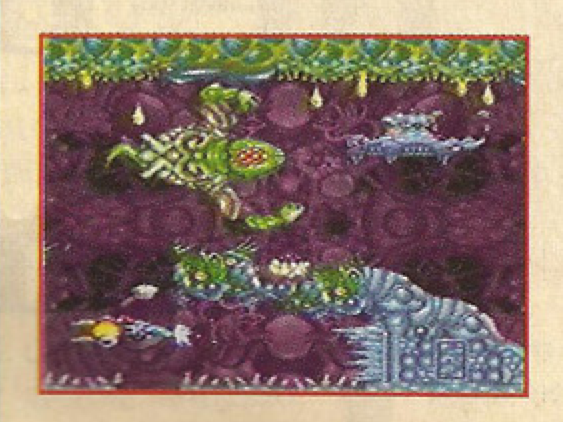
JEFE - Es una nave que hace círculos alrededor de sí misma. Escapá de las bolas naranjas que suelta y disparale hasta terminar totalmente con ella.

R-TYPE 3 / Irem			
Espacial		1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

FASE 2



Colocá tu Drone en la parte trasera de la nave y hacé la fase por debajo de ésta pared azul.

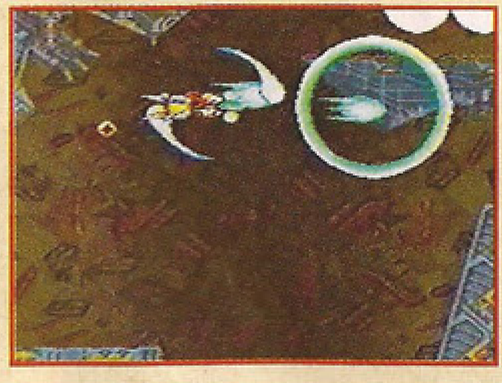


¡Qué criatura re-loca! ¿Será un lagartazo o un escorpión? Cargá tu tiro y dispará con todo.

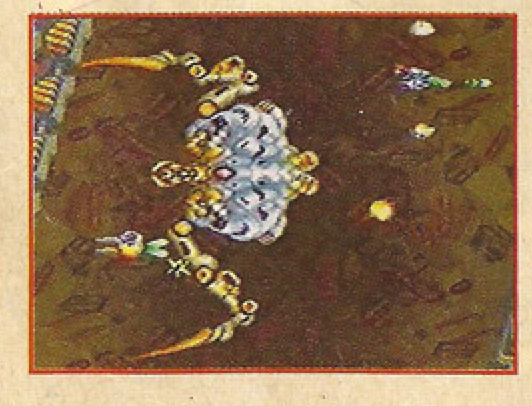


JEFE - Pared gelatinosa con ojo rojo. El jefazo suelta criaturas embrionarias. Acertale al ojo con el Bean o Hyper.

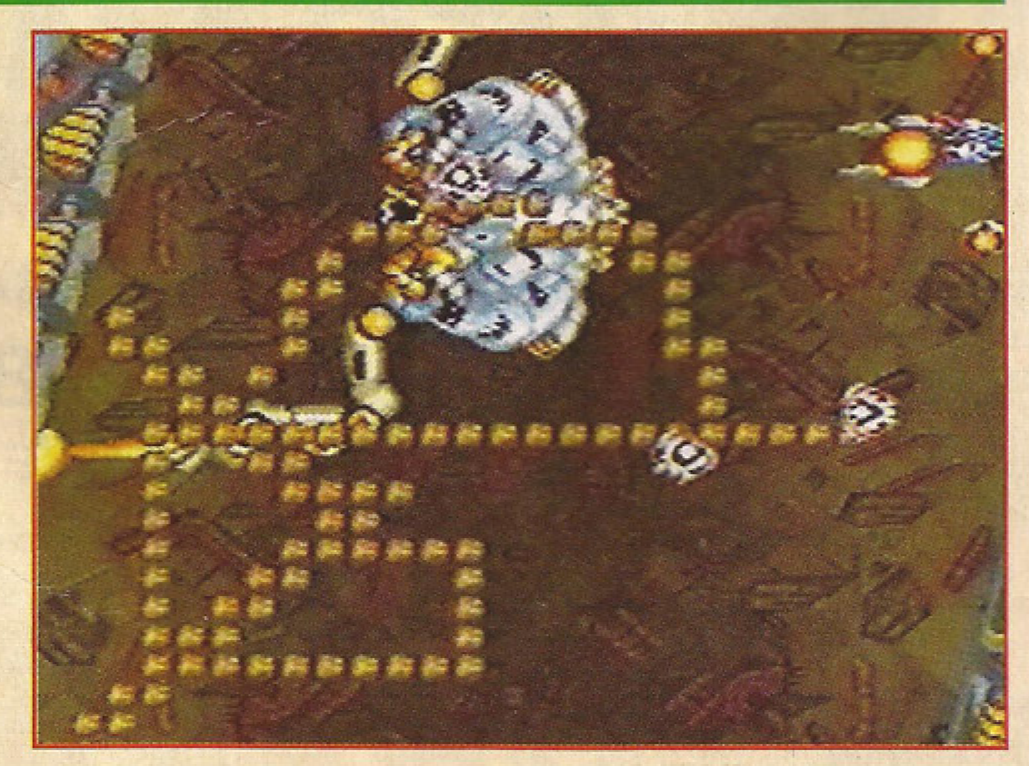
FASE 3



Usá el nivel Hyper, pues montones de enemigos van a cercarte y atacarte. El hyper los hace de goma...



JEFE - Arañota asesina. Liberá al Drone para reventar la parte de adelante. Quedate encima tirando por detrás y ...



...escapá de estos caminos de bolitas que quieren acorralarte. Sólo el Drone puede hacer esto.

COMANDOS

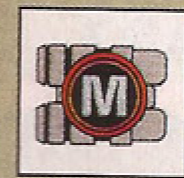
A o B	Toma y suelta Drones
Y	Tiro normal
Y APRETADO	Carga tiro
X	Tiro normal rápido
R	Selecciona Hyper o Bean

Drones, tus aliados

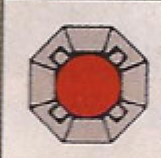
R-Type 3 ganó innovaciones. En el primer juego, tu nave sólo poseía un Drone, aliado misterioso que se acopla a tu nave para ayudarte a barrer la pantalla. Pero en esta tercera versión, son tres Drones. Los dos de las primeras versiones, más el nuevo. Y vos podés elegir cuál de ellos va a encarar la misión con vos. Quedate con el Drone original, es el mejor.

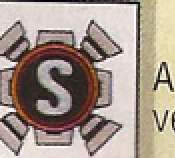
Otra novedad es la intensidad de tu tiro. Las primeras versiones sólo tenían el nivel Bean, que deja tu tiro fuerte, pero con efecto de un solo golpe. R-Type 3 presenta el nivel Hyper. El tiro se vuelve bastante más fuerte, y con disparo continuo. ¡Demoledor! Pero como nada es perfecto, éste recalienta tu nave. Muy bienvenido cuando los enemigos te rodean.

ITEMS

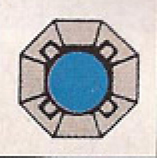


Misil

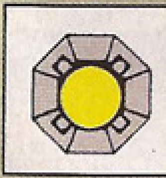

Láser rojo más fuerte



Aumenta la velocidad

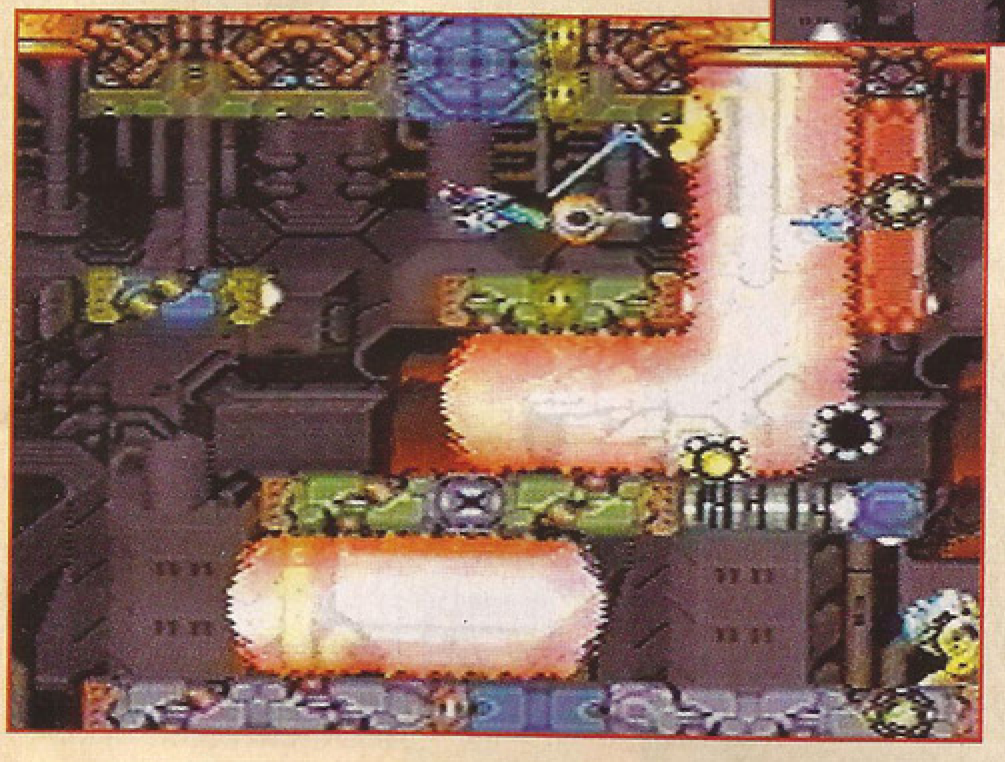

Láser azul rebota


Drones auxiliares

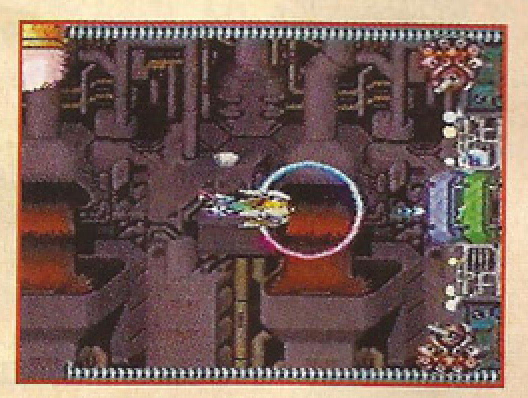

Láser amarillo barre la parte de arriba y abajo

FASE 4

Cuando aparece este círculo verde, quedate donde estés, si no las prensas de arriba y abajo se unen y ...¡fuiste!



Vas a tener que aprender de memoria la secuencia en que aparecen estos tubos de láser para poder escapar de ellos.



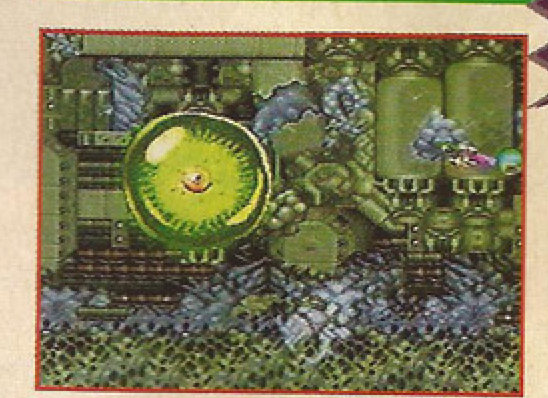
Destruyendo las barras de hierro, aparece una bola azul que va a darte mucho trabajo. Descubrila.



JEFE - Para enfrentar este erizo, primero tenés que volver al comienzo de la fase. La pantalla gira y aumenta la velocidad.

FASE 5

JEFES FLASHBACK. EN ESTA FASE APARECEN TRES JEFES DEL PRIMER R-TYPE



JEFE - Este ojazo se transforma en otros. Sólo para jorobar.



MOLUSCO - Tirale siempre en la bolita azul. Los caños-víboras sólo molestan. Está atento.



ALIEN - Tirale sin lástima en la boca que tiene en la barriga.



CIRCULOS DE BOLAS - El truco es tirar a la bolita azul que guiña hasta que se vuelve una bola blanca.



MONSTRUAZO - Cargá tu tiro y tirale al centro, de donde salen los disparos.

DESPUES DE REVENTAR A TODOS, EL JEFAZO DEL OJO ROJO VUELVE AL ATAQUE. ¡VAS A TENER QUE ENFRENTARLO!

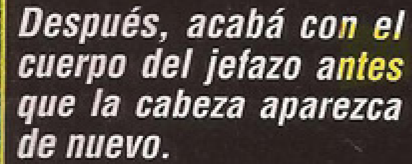
FASE FINAL



Para atravesar esta pared, protegete dentro de la bola-sombra. Pero cuidado: ¡suelta enemigos!



JEFE - Cargá en el Hyper para matar los bichos menores hasta reventar la cabeza.



Después, acabá con el cuerpo del jefazo antes que la cabeza aparezca de nuevo.





La bola-sombra va a reunir los brazos y formar otro monstruo.

Colocá el Drone hacia atrás y tirá en la boca hasta abrirla. Colocá el Drone dentro de la boca. ¡Se acabó!



¡POR SUERTE, R-TYPE TIENE CONTINUES INFINITOS!

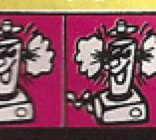
INSPECTOR GADGET

Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES



Acción — 1 jugador





COMANDOS

- **A** - Usar ítem
- **B** - Salto
- **L o R** - Cambia ítem
- **Y** - Puñetazo hacia adelante
- **↑ + Y** - Puñetazo hacia arriba
- **↓ + Y** - Patada hacia adelante

¿Te acordás del dibujo animado del Inspector Gadget, ese policía tan divertido? Bueno, el game resultó tan copado como el dibujito. Un juego de acción bien divertido e inteligente, en el cual el Inspector enfrenta mil y una aventuras con su sombrero lleno de artimañas. En esta misión, Gadget enfrenta siete fases para salvar a una niñita raptada. El villano, muy malvado, nunca aparece de frente y se esconde detrás de una silla. Para salvarla, tenés que juntar "millones" de ítems y utilizarlos en el momento correcto.

ITEMS

Algunos ítems son limitados y otros podés usarlos a voluntad. Depende de la cantidad de sombreros (hats) disponible. Fijate para qué sirve cada ítem y cuántos sombreros gasta cada uno.


Escalar paredes (gasta 1 sombrero)


Explota paredes y pisos (3 sombreros)


Para agarrarse y colgarse (ilimitado)


Suelta miniaturas de Gadget que atacan a los enemigos (4 sombreros)


Revienta al enemigo donde esté


Te hace volar a cualquier ángulo de la pantalla


Vale una vida extra


Aumenta la cantidad de sombreros


Ilumina pantallas oscuras

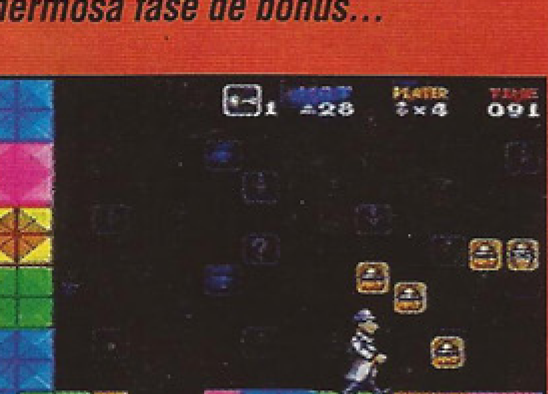

Golpeá este ítem y tomá otro después


Arroja "bigoma" que destruye todos los enemigos.

ACCION CON BUEN HUMOR

Aprendé algunos trucos y preparate para enfrentar a los jefes.


Caé en este agujero y ganate una hermosa fase de bonus...


...donde tenés que correr mucho para juntar la mayor cantidad de ítems.


Atención: los pisos más claros esconden puertas trampas re-malditas.


1° jefe - Es la araña: agachate cuando las llamas caigan y después atacá.


2° jefe - Cuidado con esta cuchilla gigantesca: acertale a la silla, saltando de las plataformas.


3° jefe - Cuidado en la cascada. Subite a la cabeza de los nadadores.


4° jefe - Acertale a las manos de la silla mientras estén brillando.


5° jefe - El rostro del faraón te arroja tumbas. Saltá de plataforma en plataforma y golpeá el vidrio de la cabina.


6° jefe - Comenzá golpeando adelante. Dale por detrás después de que salte.

¡GENIAL! PODES REVENTARTE A VOLUNTAD. EL GAME POSEE CONTINUES INFINITOS

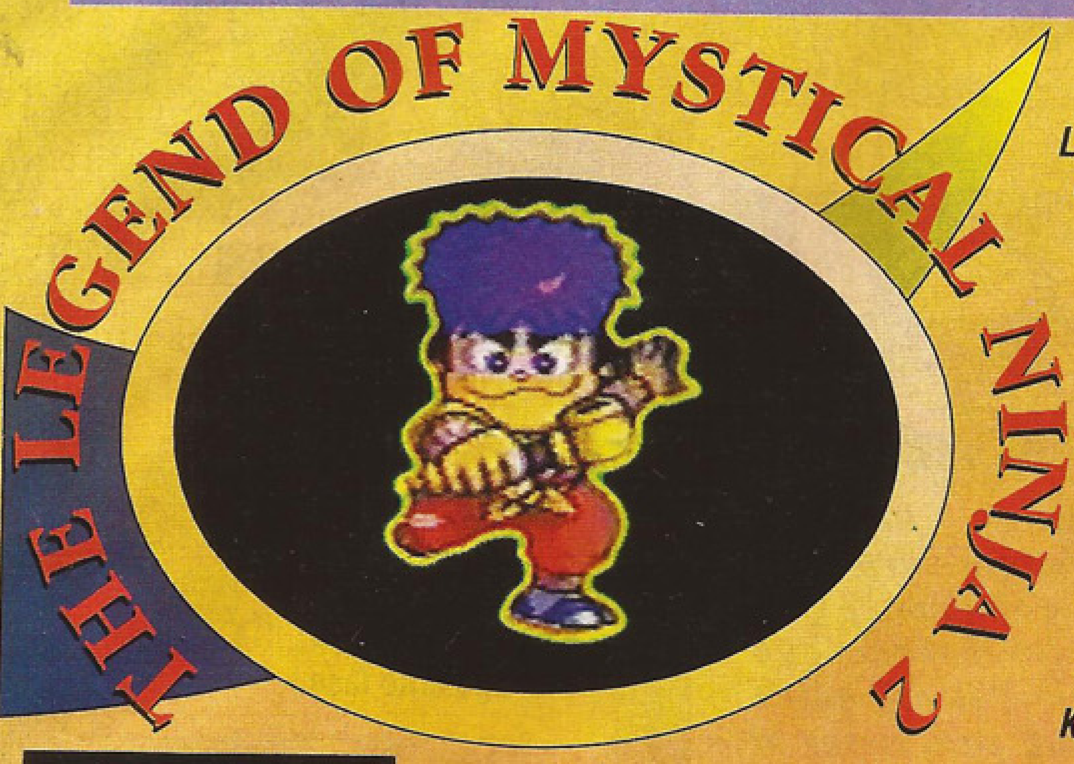


Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

La muchachada ya puede disfrutar la nueva versión del game The Legend of Mystical Ninja, presentada en Japón con el nombre de Goemon 2. En el primer juego, dos ninjas petisitos reventaban a muchos enemigos para librar al mundo del dominio de un ninja maligno. Uno de sus desafíos era resolver un videogame, y el público que alquilaba este cartucho se divertía con el "regalo", jugando clásicos como Contra, Castlevania y Gradius, todos juegos de la softhouse Konami, que creó el Goemon.

THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA / Konami

Aventura · Cartucho japonés · 1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Medio RPG

En esta versión, como en la primera, una parte del juego tiene formato de RPG. O sea, tenés que responder varias preguntas, que cambian el rumbo del juego. Como solamente algunas fases tienen preguntas, podés usar cualquier cartucho, ya sea que esté en inglés o en japonés. Se puede disfrutar la mayor parte del juego, incluso sin conocer el idioma. Te mostramos el cartucho en japonés, que suele aparecer en los comercios con el nombre Goemon 2.

PERSONAJES

 GOEMON	 EBISURE	 SASSUQUÊ
Es fuerte y rápido, pero no salta lejos.	Es fuerte, pero lerdo.	Rápida y salta lejos, pero es debilucha.

ITEMS

MONEDAS	Dinero para comprar otros ítems
GATO	Aumenta el poder del arma
GATO AMARILLO	Aumenta o completa la barra de energía
ELEFANTE	Marcador de la pantalla

COMANDOS

B	Salta
Y	Golpe
L o R	Cambia el arma

COMANDOS PARA EL ROBOT

Cambian durante el juego

A	Magia
B	Golpe fuerte
X	Tiro
Y	Golpe débil
L o R	Defiende

¡SALTA Y DETONA!

Reventá a este pez y usá su cuerpo como un lindo jet ski para aterrorizar a los enemigos.



En el pueblo, no golpees a nadie, si no todos se vuelven en tu contra. Entrá en las casas para charlar y tomá dinero de la viejita.



Subí saltando por las plataformas para llegar a este lugar, donde hay 2 potes con dinero y otro con un gato amarillo.



Reventá al luchador de sumo y usá su cuerpo como un robot-autodestructor.



En este duelo salvaje, destruí el otro robot con tiros o arrojándolo hacia afuera del ring.



Encarar a este robot no es tan fácil: mirá y usá los comandos especiales para acabar con él.



Esta fase es un chiste: reventá enseguida a los chaboncitos antes de que corten el tronco y te caigas.



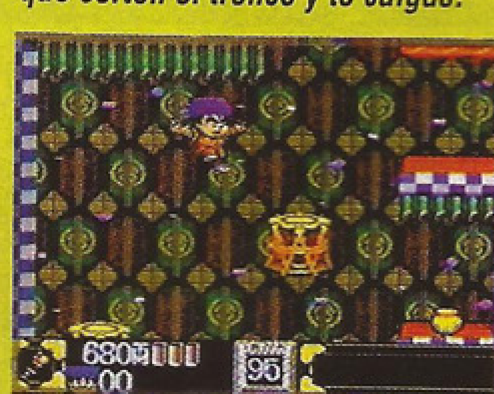
El gigante va a intentar reventarte con un puñetazo. Saltá el puente después de que él lo destruye.



En el pueblo, apostá dinero con la chica: ganás si tirás 11 o más, usando tres dados.



Para salir del pueblo hay un truco: entrá en esta casa y comprá la pieza de la derecha, si no los guardias no dejan libre la salida.



Saltá en los tambores y el paraguas. Al subir, cuidado para no golpearte la cabeza en los bambúes del techo.



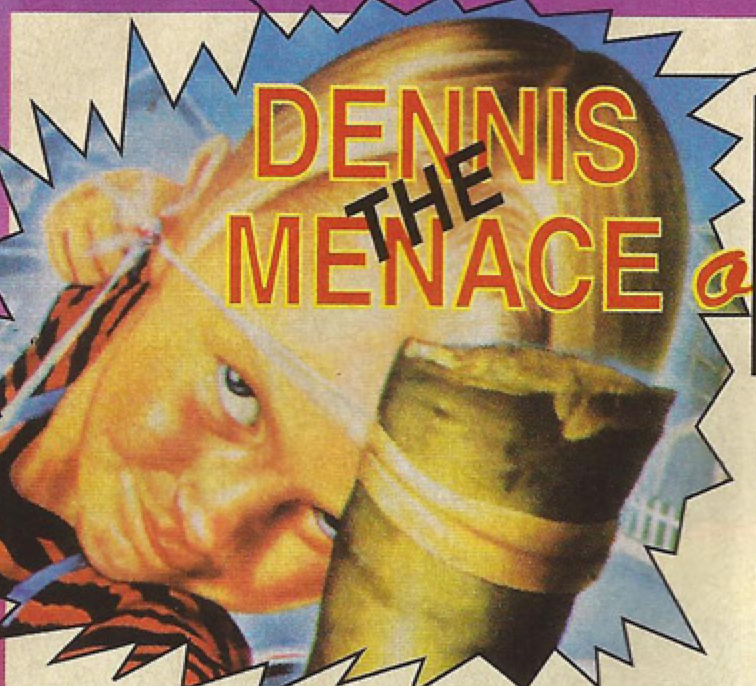
Apretá B varias veces para que los abanicos no dejen de moverse. ¡Si no, te caés y fuiste!

DENNIS THE MENACE / Ocean
Acción - 8 Mega - 1 jugador





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Daniel el Travieso

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/ACÃO GAMES

Daniel, el Travieso, llegó finalmente a tu Super NES. En cuanto aparece, empieza a zarparse, reventando con su honda a gatos y ratones. ¡ Qué maldad! En todas las fases Daniel tiene que cuidarse: ¡puede despertar al viejo Wilson, quien vendrá corriendo tras él, en su bata, para llevar al mocoso de vuelta al principio del juego !

ITEMS

MONEDITAS - Aumentan tu puntuación.

MONEDAS GRANDES - Cuatro completan la fase y dan derecho a la moneda de salida.

MONEDAS DE SALIDA - Llevan a la siguiente fase.

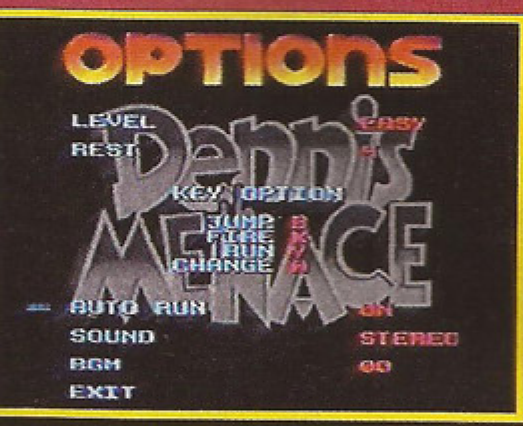
BOMBON - Restaura el medidor de vida.

Game divertido

Dennis the Menace tiene excelentes gráficos y es muy gracioso. Pero si vos ya te estás empezando a afeitar o sólo pensás en salir con tu novia, tal vez sientas que ya pasaste la edad para disfrutar este game. El desafío no es gran cosa, y la diversión, al final de cuentas, es solamente buena. Pero si viste los dibujitos y te gustaron, ¿quién sabe si no pasás también un buen rato con el cartucho?

Detrás de las monedas

Tenés que recoger cuatro monedas grandes para pasar a la siguiente fase. Revisá todos los pisos y puertas para conseguir ítems. Usá siempre los botones L y R para mover la pantalla hacia la izquierda y la derecha: ¡vas a querer saber qué "monstruo" tenés más adelante!



En la pantalla de Options, configurá tu joystick: elegí "autorun" para que Dennis corra automáticamente.

ARMAS

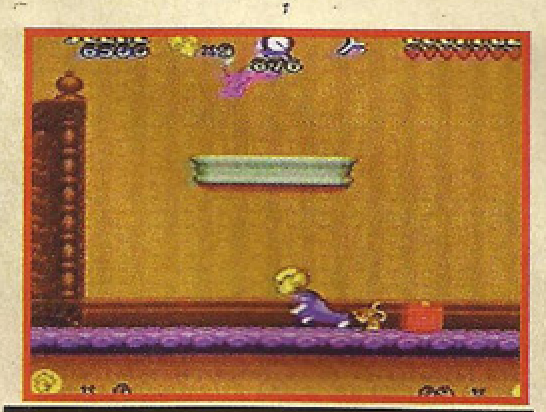
CERBATANA - Es poderosa y tiene largo alcance.

HONDA - Buena para reventar a los enemigos cercanos.

PISTOLA DE AGUA - Congela enemigos pequeños cuando están cerca. Es débil.

MR. WILSON

Lo más difícil de esta fase es pasar al Sr. Wilson, en el segundo piso. Pero es el único modo de llegar a la llave de la puerta del sótano, donde hay ítems esenciales. Por eso, enfrentá enseguida a este jefazo: ¡el resto del juego se volverá re-fácil!



Andá hasta el ratón y esperá junto a la cajita. Wilson vendrá corriendo...



...escapá hasta la cama y, cuando él se vaya, andá bien detrás de él...



...hasta llegar a la cajita roja. Subite a ella para ser lanzado hacia la plataforma de arriba y ...



...saltando hacia la izquierda, llegar hasta esta llave. Tirá de ella para abrir la puerta del sótano.

SI TE GUSTO LA FAMILIA ADDAMS, TAMBIEN VAS A DIVERTIRTE CON ESTE GAME QUE TIENE EL MISMO RITMO.

EL PARQUE

Entrá en todas las puertas y verificá todos los pisos buscando ítems. Hay villanos por todos lados en esta fase.



Antes de cruzar los puentes, limpiá el camino con tu cerbatana.



Podrás crear un puente cada vez que saltes en uno de estos botones.



Saltá encima del carrito y alcanzá obstáculos más altos.



La fuente te lanza hacia arriba. Apretá el botón rojo.



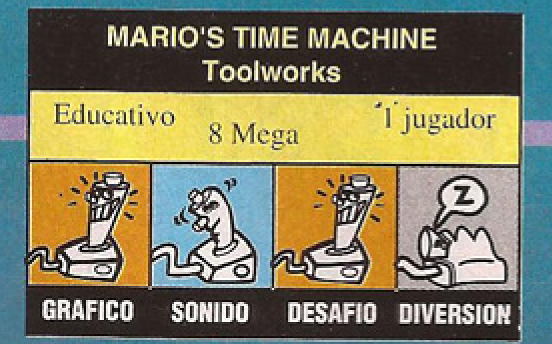
¡Tirale a esta cosa! Escapá de las castañas y de los ratones que quieren alcanzarte.



En esta fase, juntá muchas monedas. Subí en la tapa de esta olla para llegar al otro piso.

EDUCATIVO





¡Mario's Time Machine es una tortura programada para gamemaníacos! La softhouse Toolworks decidió hacer un game educativo. Pero el resultado es un cartucho con toneladas de preguntas sobre Historia General. ¿Cuál es la importancia de saber la edad exacta de Isaac Newton cuando fue aceptado por la Academia Americana de Ciencias? ¡No es un dato que vaya a mejorar la vida de nadie! Y como las preguntas están todas en inglés, el game pierde gracia (y se hace re-difícil) para la muchachada hispano-parlante.

Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Mario da examen

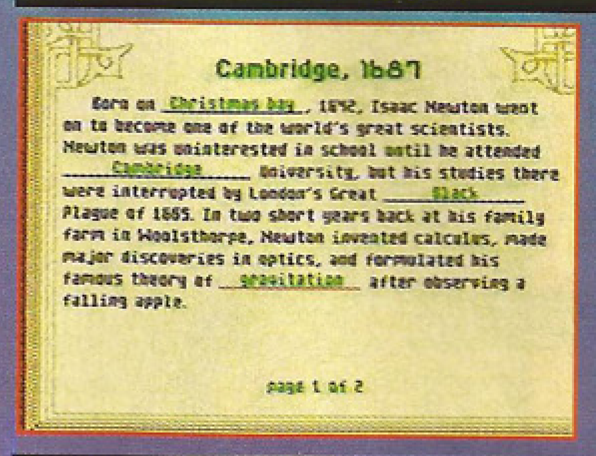
El game tiene una historia sencilla. El malvado Bowser inventó una máquina del tiempo para robar piezas preciosas de las diferentes épocas de la historia y enriquecer su museo particular. Como Mario no es tonto, sabe que la historia del mundo será alterada si las piezas no son devueltas a su lugar y tiempo. Para conseguir esto, Mario tendrá que responder preguntas sobre Historia General. ¡Buena suerte!

COMANDOS

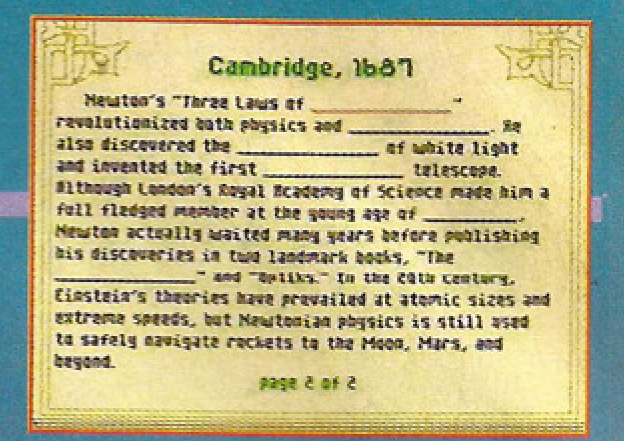
- **A** - Confirma la respuesta destacada con el Direccional
- **B** - Salta
- **X** - Elije el desafío en la pantalla principal/llama a la pantalla de opción de palabras
- **L** - Llama a la máquina del tiempo
- **R** - Llama a la pantalla de respuesta
- **o** - Cambia la página del cuestionario



Esta es la pantalla principal del juego. Dependiendo del ítem que vos recojas, enfrentarás uno u otro tipo de dificultad. Empezá el juego recogiendo la manzana. Abrirá la pantalla de preguntas sobre Isaac Newton.



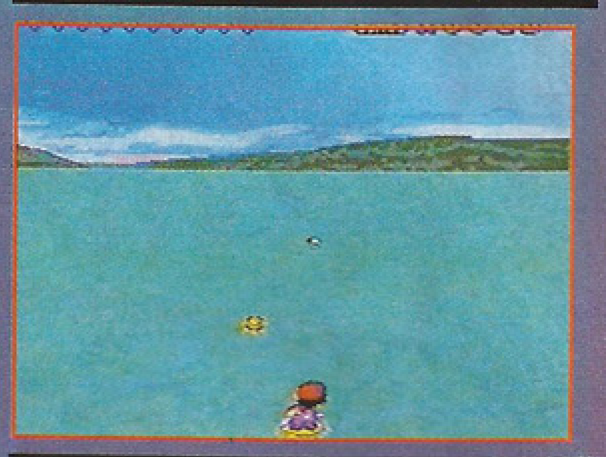
En la primera pantalla, las respuestas correctas son, en ese orden: Christmas Day, Cambridge, black, gravitation.



En la segunda pantalla, respondé Motion; astronomy, spectrum, reflecting, 30, Principia.



En la máquina del tiempo, registrá el año y lugar donde querés "jugar".



En esta pantalla, Mario sale detrás de honguitos y otros ítems. ¡No te caigas en los agujeros blancos!

SUPER NES

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

La velocidad puede ser una pasión. Esto es lo que el autito italiano Lamborghini (el mayor adversario de la Ferrari en Italia) simboliza, con su motor con ronquido bestial y diseño de vanguardia. Pero su enorme y fanática hinchada no recibió un videogame a la altura de su entusiasmo. Lamborghini - The American Challenge, producido por Titus, es una repavada del principio al fin: pistas que no exigen mucho del jugador, pilotos y fases poco diferentes y, lo que es peor, una musiquita idiota que se repite en todas las fases.

Es muy poco para un juego de Super NES. En Options, vos elegís el número de turbos por carrera (como máximo dos) y de pruebas (1,5 ó 9). Podés usar passwords para saltar la secuencia natural de las pruebas en un campeonato y apostar al resultado de las carreras.





La parte de arriba de la pantalla indica tu número de turbos, los daños del auto, su posición y la distancia recorrida.

SUPER SCOPE

También podés jugar Lamborghini con la bazuca del SNES. Sirve para dirigir y reventar los obstáculos de la pista. Vos podés hacer todo solito, o bien tirar mientras un amigo dirige el auto, usando el joystick, el mouse u otra Super Scope.



El juego permite apuestas. Pero no te entusiasmes: si perdés dinero, no vas a poder comprar repuestos.



¡Usá el turbo para hacer volar el auto! ¡Pero ahorralo en pistas estrechas para no reventar tu auto contra los adversarios!

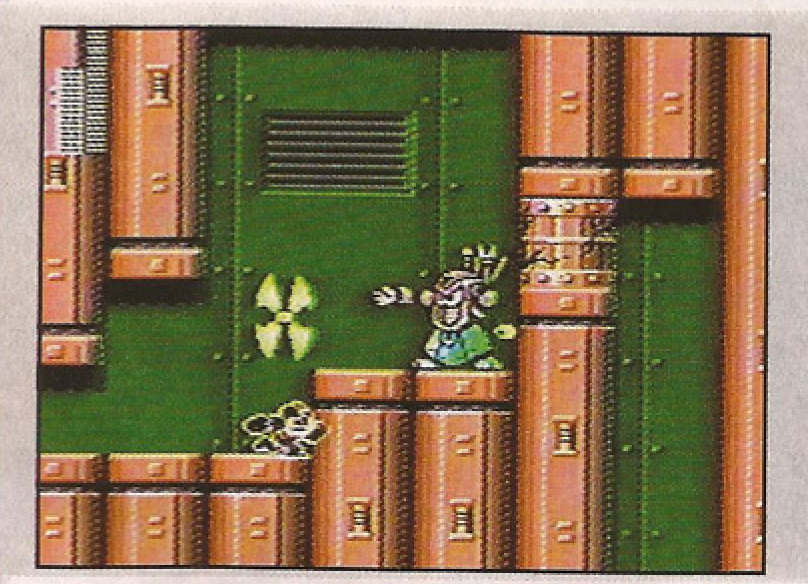
ENTRA A MIL POR HORA EN LAS CURVAS. EL AUTO NUNCA DERRAPA.

Y aquí vamos con la segunda parte del artículo sobre Mega Man 6, eliminando de a uno por vez y en el orden correcto, a los cuatro jefes que quedaron fuera de la edición anterior. Y así debe ser: como todo game de la serie Mega Man, éste también es un clásico que merece un servicio especial, y con todo detalle. Detoná las fases en el orden publicado en este texto. Los passwords que damos son los del cartucho japonés, que llegó primero a las casas de alquiler. ¡Dale al Start, man!



FASE YAMATO MAN

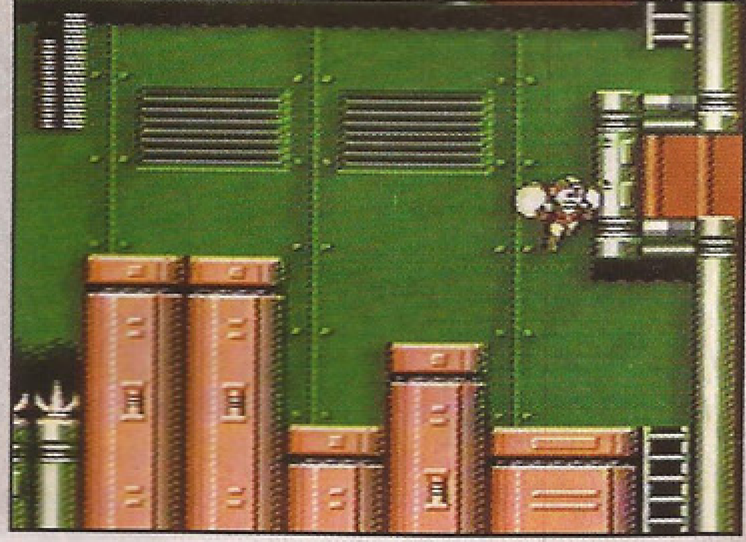
Fijate que en esta fase el guerrero se vuelve inatacable cuando gira la espada. Al acabar con Yamato, ganás el arma Yamato Spear y la letra "E" de la palabra "BEAT".



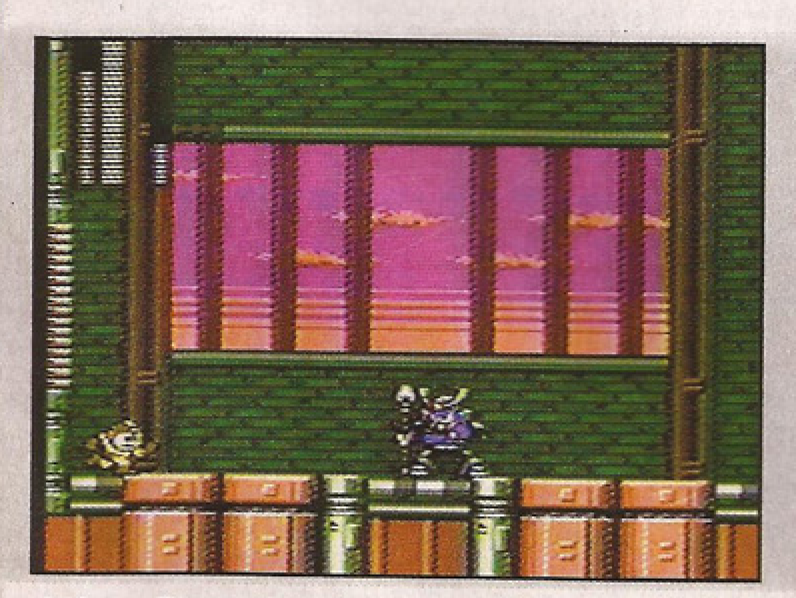
Atajo: después de destruir al robotcito cerca de esta escalera, usá el Rush Power y reventá el bloque rajado para cortar camino.



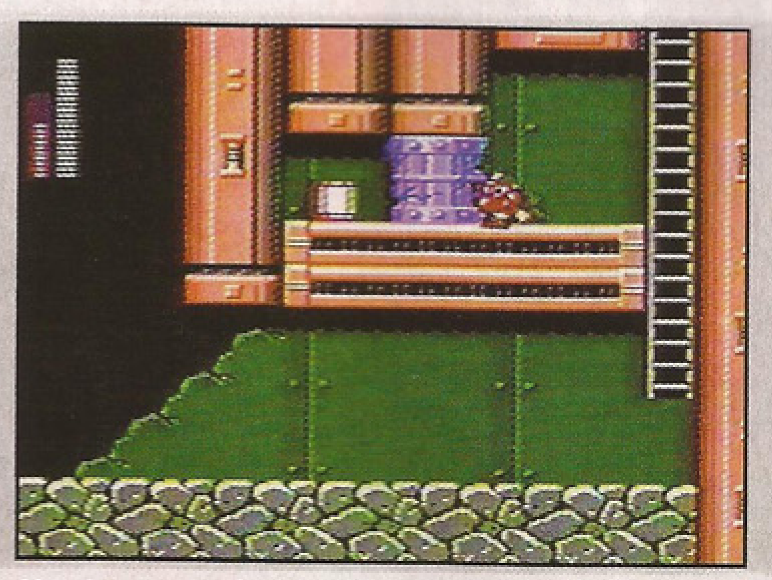
Subjefe - Tirá en el ojo de este sapo gigante usando el arma Silver Tomahawk.



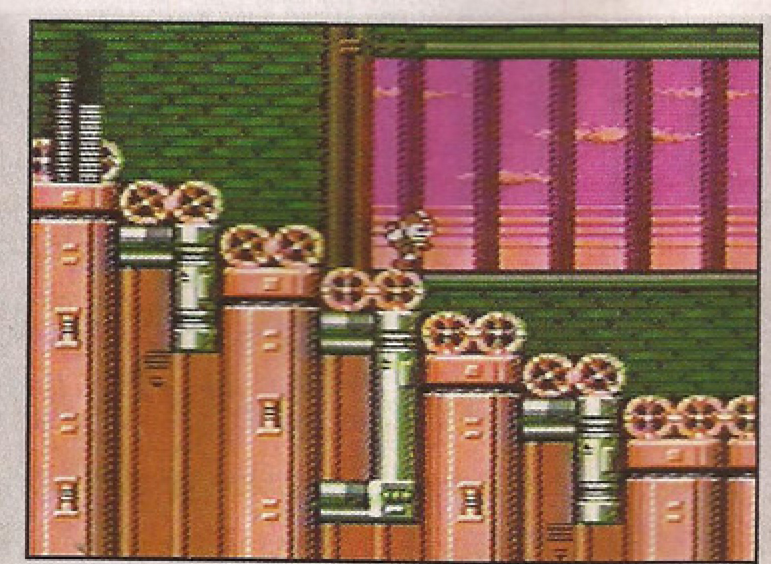
Bifurcación de escaleras: andá por arriba para enfrentar al verdadero jefe de esta fase.



Jefe - Para terminar con Yamato, usá la Silver Tomahawk.



Un tanque de energía más: basta salir detonando esta pared y tomar el ítem para quedar más fuerte ...

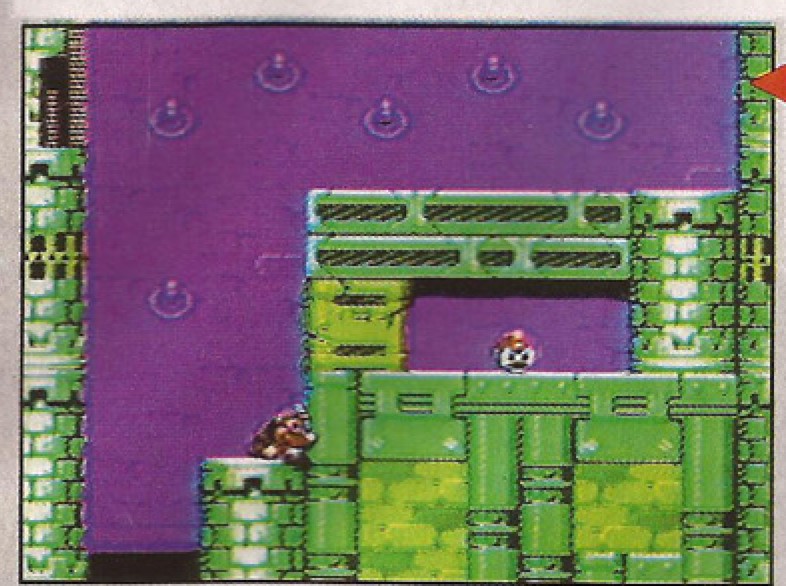


Estas cintas transportadoras ayudan a atravesar esta fase más rápidamente, pero, si no estás atento, podés toparte con enemigos en el fondo.

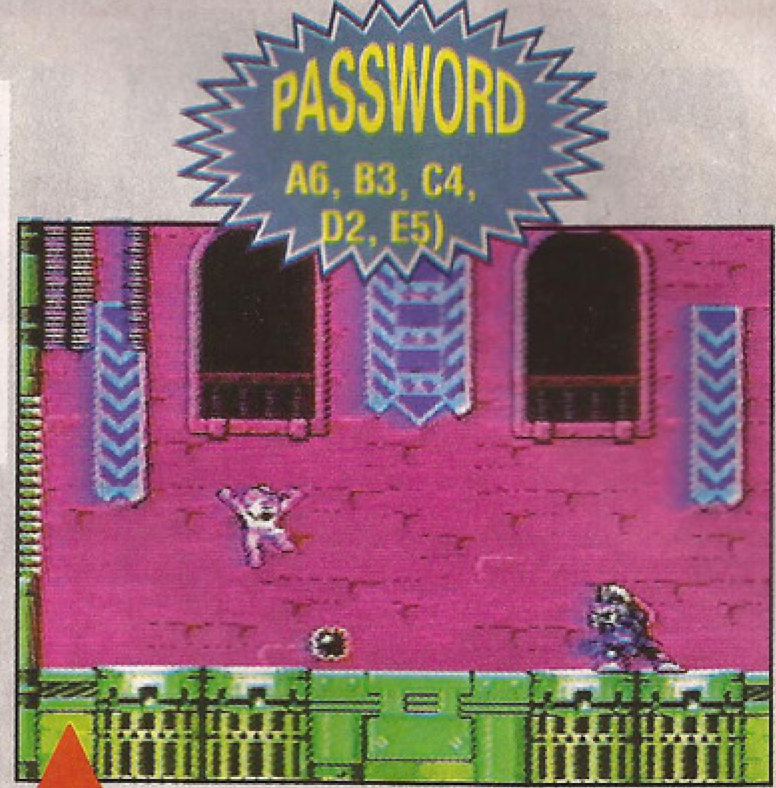
FASE KNIGHT MAN

Detonando al jefazo Knight Man en esta fase, recibís la poderosísima arma Knight Crush y la letra "A".

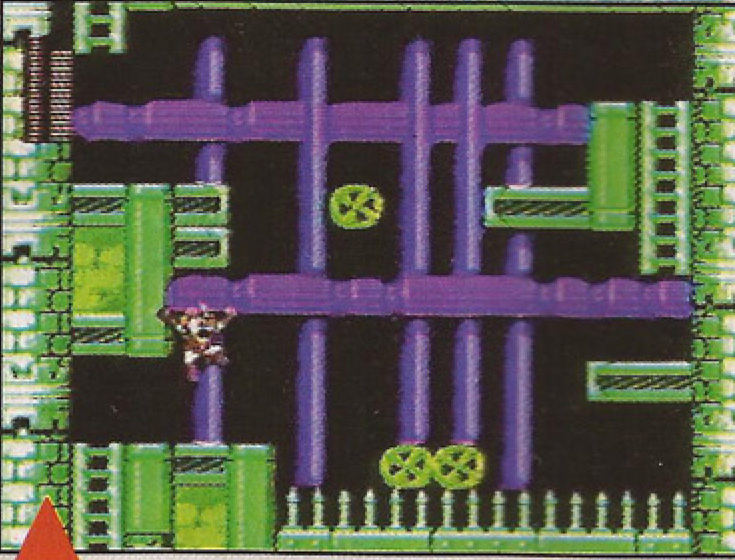
PASSWORD
A6, B3, C4, D2, E5)



Reventá esta pared y encontrá fácilmente una vida extra.



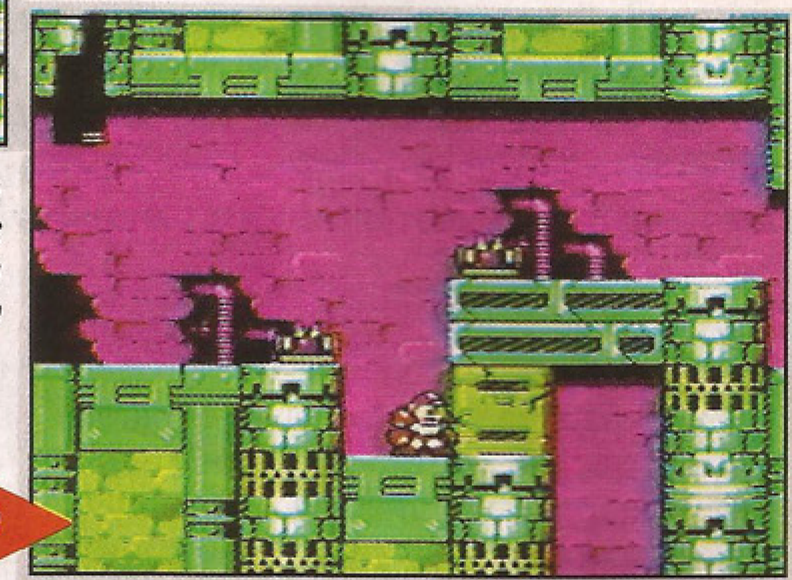
Jefe - Usá el Yamato Spear para acabar con el Knight Man.



Como si no bastara con el techo, ahora también tiene pinchos el piso. Pero podés zafar, brother: pasá volando, usando el Rush Jet, y aprovechá para conseguir un ítem de energía re-bueno.

No toques estos pinchos en el techo, porque matan a Mega Man en un segundo, ¿OK?

Para agarrar al jefe verdadero, reventá esta pared y continuá por abajo.



FASE CENTAUR MAN

Ojo: en el agua, Mega Man salta más alto. Por eso, tené cuidado con las espinas en el techo, ¿OK? ¡Ah! Y conseguí el arma Centaur Flash al final de la fase.

PASSWORD
B5, C6, D4, F2, F6)

No bajes por esta escalera: pasá volando por el peñasco y llegá al otro.

Jefe - Reventá a Centaur Man usando el arma Knight Crush. ¡Re-fácil, man!

FASE WIND MAN

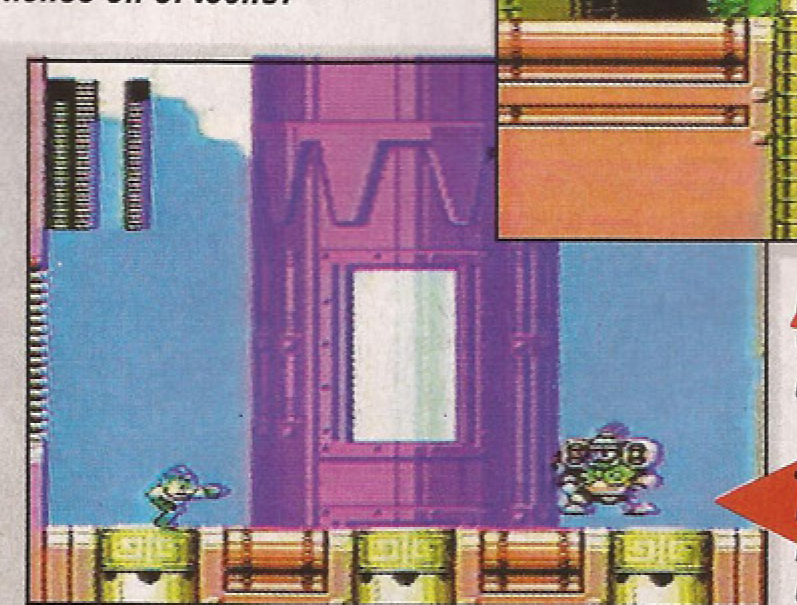
PASSWORD
A6, B3, C4, D2, E5)

En esta fase, ganás el arma Wind Storm al reventar al jefazo Wind Man. Completá la palabra "BEAT" en esta fase y conseguí un pajarraco copadísimo que aparece para matar a todos los enemigos en la pantalla en los momentos en que vos quieras.



No te quedes mucho tiempo sobre los ventiladores, porque te pueden tirar contra los pinchos en el techo.

Cuidado con este robot violeta: le encanta pisar tu cabecita.



Jefe - Usá el arma Centaur Flash contra este pesado llamado Wind Man y decile adiós a esta fase.

CLIFFHANGER / Sony Imagesoft			
Demo	2 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



El gran éxito de acción del cine en 1993, Cliffhanger (Riesgo Total), fue presentado por Sony Imagesoft para Nintendo en los Estados Unidos, en el comienzo de este año. Como en el film, Gabe Walker (Silvester Stallone) tiene que rescatar el dinero en las montañas y enfrentar a Qualen y su banda. Vos precisarás toda tu habilidad para escalar montañas, saltar peñascos y escapar de avalanchas arrasadoras. En el trayecto vas a enfrentar águilas y lobos feroces, que te miran como la comida de su semana. Aparecen varios ítems en el camino que te ayudan a pasar sano y salvo por el terreno y a sobrevivir en el frío de las montañas.

ITEMS

BOTAS - Para correr en las montañas.

REVOLVER - Trae apenas seis tiros. Economizá.

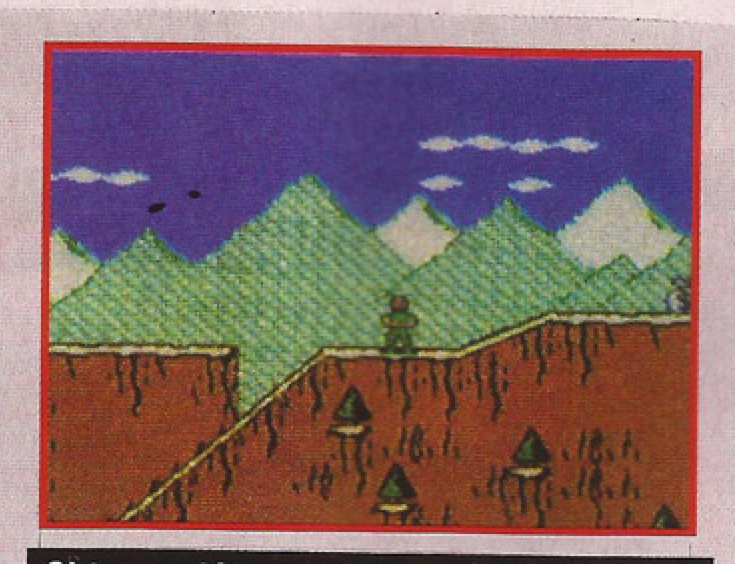
PUÑAL - Para atravesar o tirar contra animales o enemigos.

BOLSA DE DINERO - Mantiene tu nivel de salud.

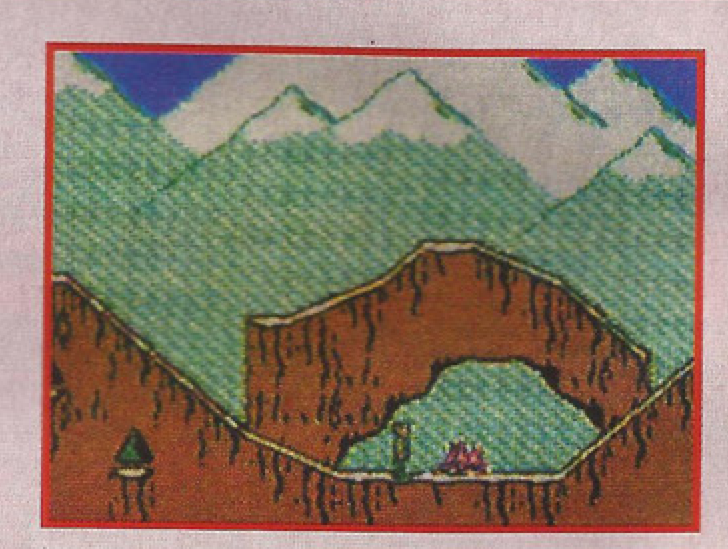
DINERO EXTRA - Quemalo para calentarte en el frío.

2 Mega de Acción

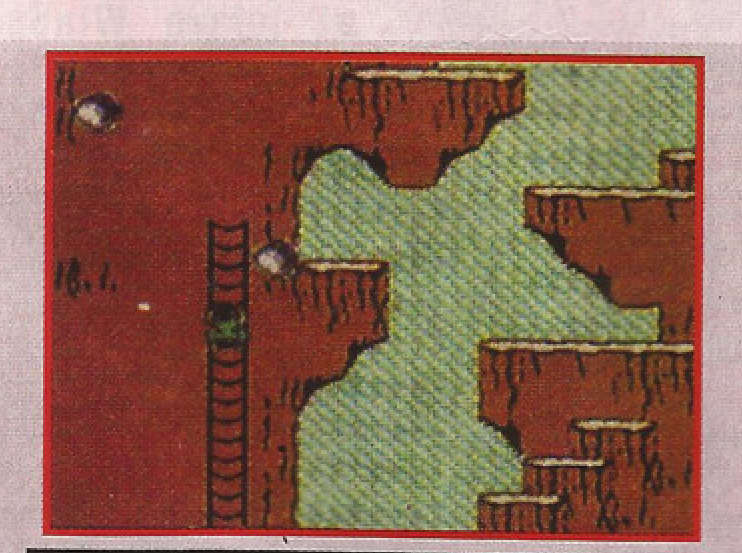
El demo trae cuatro fases de pura emoción. El juego tiene buenos gráficos, para un game de 2 Mega de NES, pero los personajes siguen siendo pequeños y difíciles de ver. Incluso así, la diversión no queda comprometida. No te dejes ningún ítem por el camino. Son valiosísimos para enfrentar animales, enemigos y obstáculos varios.



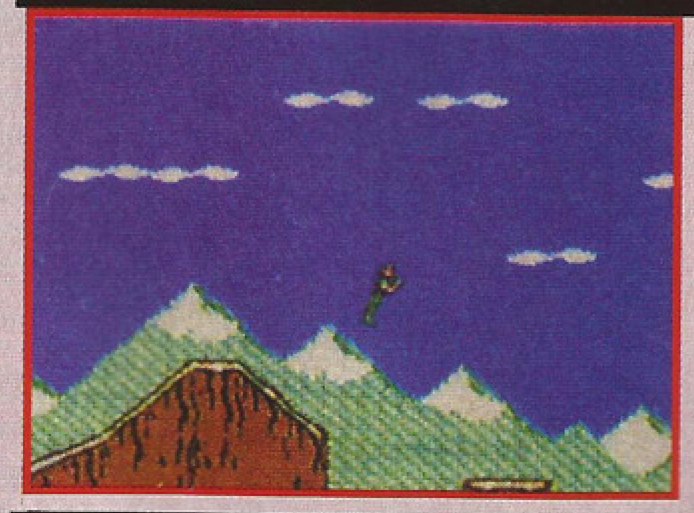
Si te quedás parado, pensando macanas, te congelás. ¡Por eso, movete!



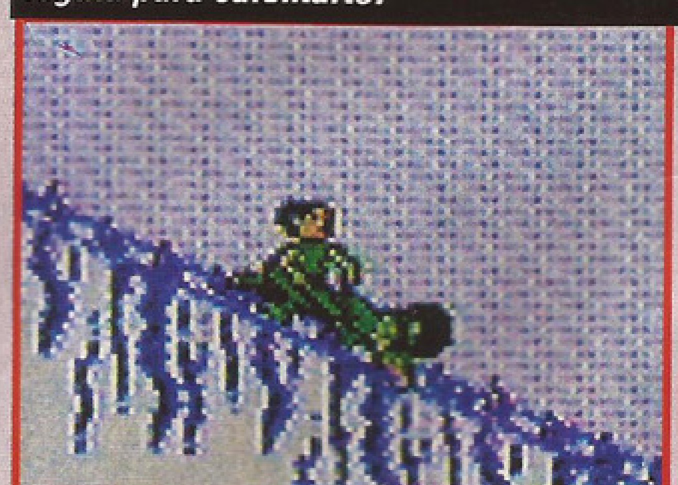
¡Si encontrás dinero, quemalo en una fogata para calentarte!



Tené cuidado con las piedras que caen en cuanto subís las montañas.



Ojo al saltar de una plataforma a otra. Puede haber hielo arriba que te haga resbalar.



Para bajar resbalando, tomá el cuerpo del jefazo eliminado y usalo como trineo.

FASE 1-1

Tenés que encontrar algunos alpinistas perdidos mientras evitás animales salvajes y avalanchas.



déjese sorprender por la nueva generación.

Servicio técnico oficial

SEGA

y todo el respaldo que su comercio necesita.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 590, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094

ROBOCOP 3

Esta versión de Robocop 3 es la misma del Super NES, presentada en 1992 (¡re-vieja!). Hoy, este game fue totalmente superado por el nuevo Robocop vs. Terminator. Tu Robocop continúa muy vulnerable, hasta debilucho. Cualquier caída muy grande o ráfaga de balas hace caer al policía metálico. Juego pobrecito que puede gustar a los fans del héroe. ¡Probalo!

Medio zonzo

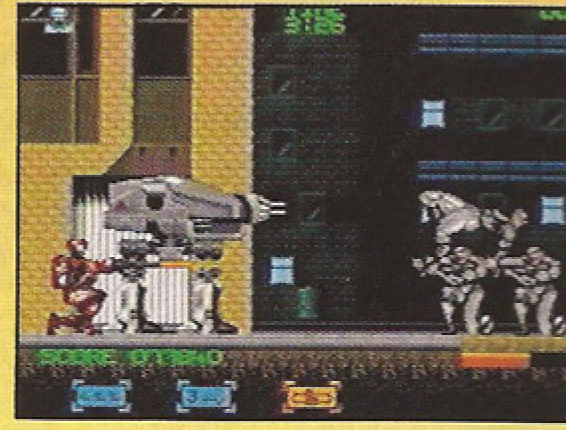
Vos poseés pocas vidas, pocos Continues y un héroe no muy resistente. Y al cambiar de fase perdés todas las armas, menos la pistola.

Lo que te salva son los ítems flotantes, que dan armas bestiales para reventar a los criminales del juego. Te damos algunas mañas.

ROBOCOP 3/Flying Edge			
Acción			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



En la fase 1, guardá el láser para detonar a los enemigos que salen del camión.



Quedate al lado del robot ED-209, que arrasa con los enemigos. Después de reventar a los bandidos, tomá el ítem de energía.

ITEMS

- **P** - Da un arma especial
- **E** - Aumenta tu energía
- **PEINE** - Da más municiones
- **+** - Vale más puntos

COMANDOS

- **A** - Cambiar de arma
- **B** - Tirar
- **C** - Saltar

WIZ 'N' LIZ



La onda de los duendes y magos llegó a los games. Wiz'n'Liz es un juego divertido en el que un mago del tamaño de una sandía trata de liberar a los conejitos que habitan el planeta Pum (¿qué nombre feo, no?). Fueron secuestrados por el girasol malvado Freaky Flower, el jefazo final del juego. A pesar del argumento infantil, el cartucho tiene buenos gráficos y es muy rápido: tenés que volverte experto para que no se te pase ningún ítem. Jugar en pareja es muy divertido. Con la pantalla dividida, disputá una carrera para ver quién agarra primero los ítems. Te mostramos hasta el final, pero solamente lo que interesa, inclusive el único jefazo. ¡Que te diviertas!



En cuanto juntes todos los ítems o completes las letras de tu nombre, buscá la puerta de salida de la fase.



En esta pantalla, elegí qué fase querés jugar. Todas tienen ítems diferentes. Fijate todo lo que tenés que tomar al comienzo.



Jugando entre dos, la diversión es mucho mayor: ¡corré para tomar las letras antes que tu compañero!



Jefazo - el segundo ataque de Freaky Flower es más fuerte: ¡cambiá de lado y no dejes de tirarle a la cara!

ALADDIN

Saltá de fase - En la pantalla de presentación, elegí la opción "Press Start" y andá al juego. Durante el partido, apretá Start para hacer pausa. De ahí, apretá A, B, B, A, A, B, B y A. Si el truco funciona, vas a oír un sonido. La pantalla se apaga y sorpresa: saltás directo al comienzo de la próxima fase. Este trucazo podés hacerlo cuando se te dé la gana. ¡Ahora no tenés disculpas para no terminar este juego maravilloso!

MIG 29

Password para todas las misiones - ¿Qué tal un código re-genial para que elijas cualquier misión en este supersimulador? ¿Te copa? Entonces, digitá WEXBJOISGIITES en la parte de abajo de la pantalla y las misiones van a aparecer sólo para vos. ¡El único trabajo es elegir la misión que querés enfrentar!

CD ECCO THE DOLPHIN

Debug Mode - Divertite como loco con el juego del delfín ecológico. En una fase cualquiera, hacé una "U" con Ecco (esa maniobra copada en la que el delfín hace una vuelta completa). Cuando la carita de este delfín cariñoso te esté mirando, apretá Start y probá el siguiente código: », B, C, B, C, ʻ, C y ʻ. ¡Shazam! Vas a ir derecho a un fenomenal Debug Mode. Desde ahí sólo tenés que configurar el game del modo que quieras. Se pueden elegir fases, conseguir vidas infinitas y mucho, mucho más. ¡Aguante el Debug Mode!

TOMCAT ALLEY

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Ilustración Electrónica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Si vibrás con filmes como Top Gun esperá a jugar Tomcat Alley. ¡O mejor no esperes! Andá corriendo a buscar este CD ...¡es una masa! Simplemente es el mejor simulador que se haya hecho para Sega CD y, con seguridad, uno de los mejores de todos los tiempos. Solamente para que tengas una idea: el game está hecho enterito con imágenes digitalizadas. ¡El resultado es alucinantemente real! Vas a sentirte como si estuvieras en medio de increíbles batallas aéreas. Eso sin hablar de la convincente actuación de los personajes. ¡Genial!

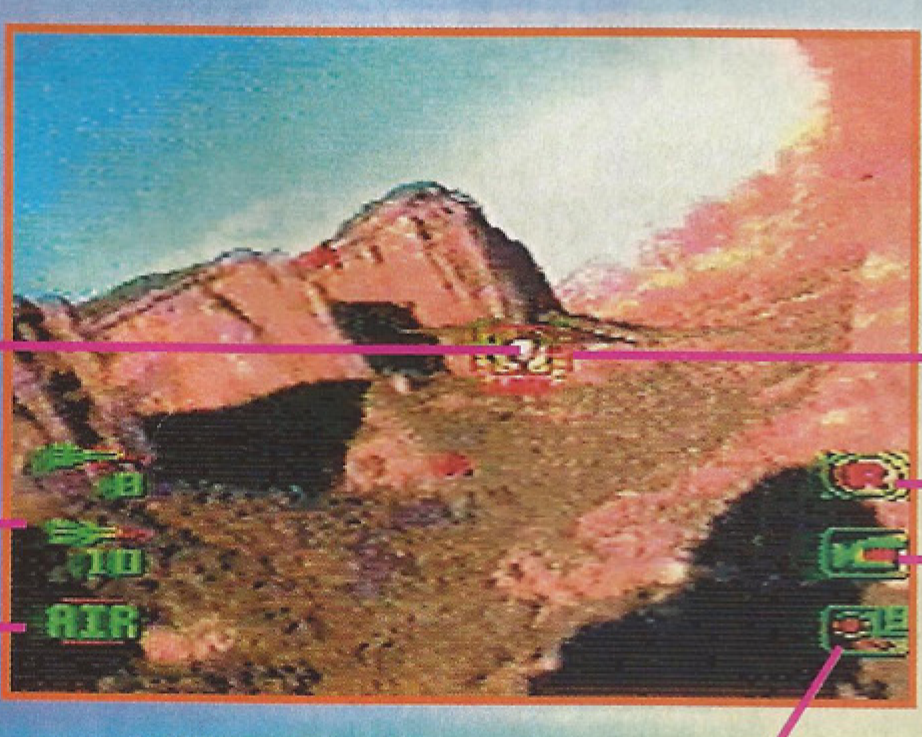
PERSIGUIENDO RUSOS

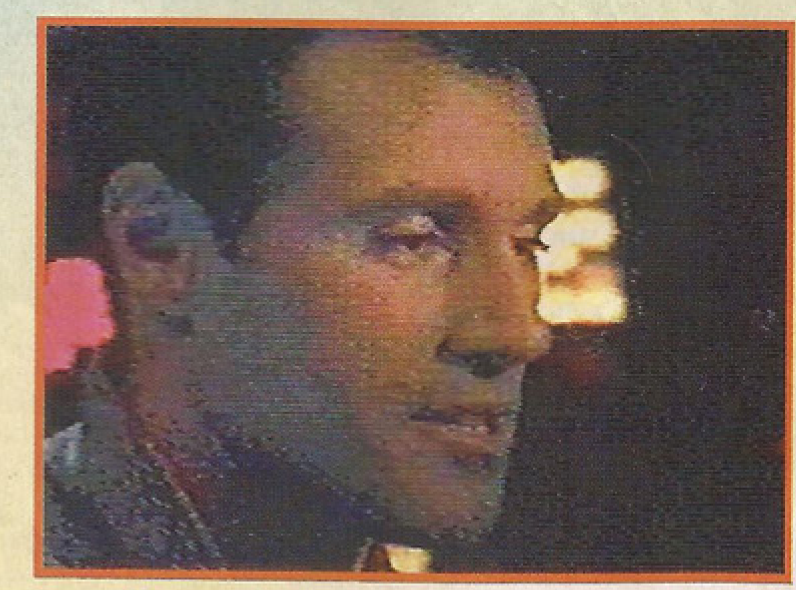
Tomcat Alley es una verdadera superproducción de Sega. Solamente para tener una idea: el director del game es Sam Nicholson, responsable por éxitos del cine como Ghostbusters y Star Trek: The Motion Picture. Además, la música de presentación cuenta con la participación de Herbie Hancock, un supertecladista. La historia es medio absurda: un coronel ruso loco, Alexi Povich, establece una fortaleza en pleno desierto mejicano. Este chabón re-loco está armado hasta los dientes, con casamatas equipadas con misiles tierra-aire, dos bombarderos, dos escuadrones de Migs, y lo peor de todo: la CIA teme que el maniático tenga armas químicas en su poder. Ocurre que las mayores ciudades norteamericanas están en el radio de acción de estas mortíferas armas. Es obvio que tu misión es impedir que el ruso chiflado y su ejército sanguinario hagan alguna bestialidad.

TIROS A GRAN ALTURA

Quien se haya acostumbrado a los juegos fáciles, de Sega CD, se va a sorprender con este game. Además de tener un aspecto visual detalladísimo, Tomcat tiene un desafío alucinante. Vas a tener que entrenarte mucho para conseguir efectuar las misiones. Con seguridad tu esfuerzo no va a ser en vano, porque la acción es tan intensa y el aspecto visual tan maravilloso que no vas a querer parar de jugar. En la mayoría de los simuladores vos comandás el avión. Pero en Tomcat sos el oficial de radar, responsable de las comunicaciones y las armas. De esta forma, no tenés que preocuparte por los complejos controles del avión sino, solamente, por la parte más copada: reventar aviones y blancos enemigos en electrizantes batallas aéreas. Tu avión es el F-14XTomcat, uno de los cazas más poderosos que existen. Pero ...¡ay!, el gran problema del CD es que está completamente hablado en inglés y es muy importante entender las instrucciones que tu comandante te pasa. Ahora, si no entendés ni un poquito de idioma gringo, no te desesperes. Investigá, con las neuronas al mango, y usá tu sentido común, porque desistir de un game tan bueno es casi un crimen.

Ya estudiamos Tomcat Alley hasta el final y aquí están los mejores momentos de las misiones.





Tu avión es el Shadow 5 y éste es el piloto que hace pareja con vos.

TOMCAT ALLEY/Sega

Simulador — 1 jugador

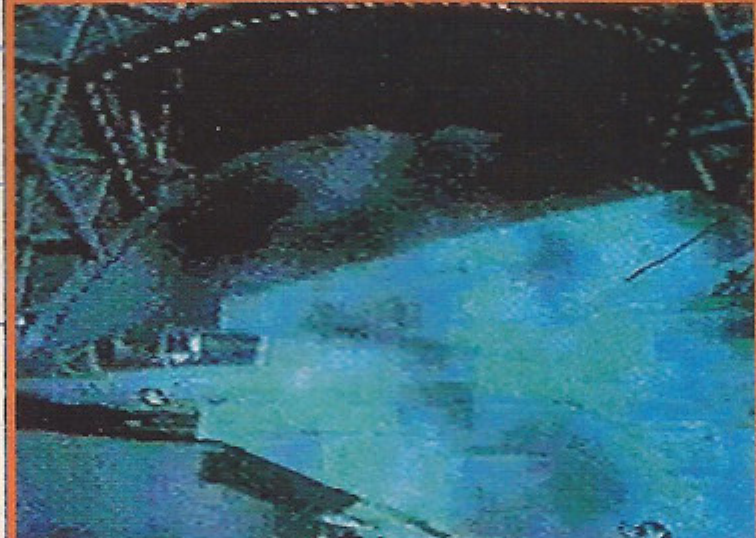
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

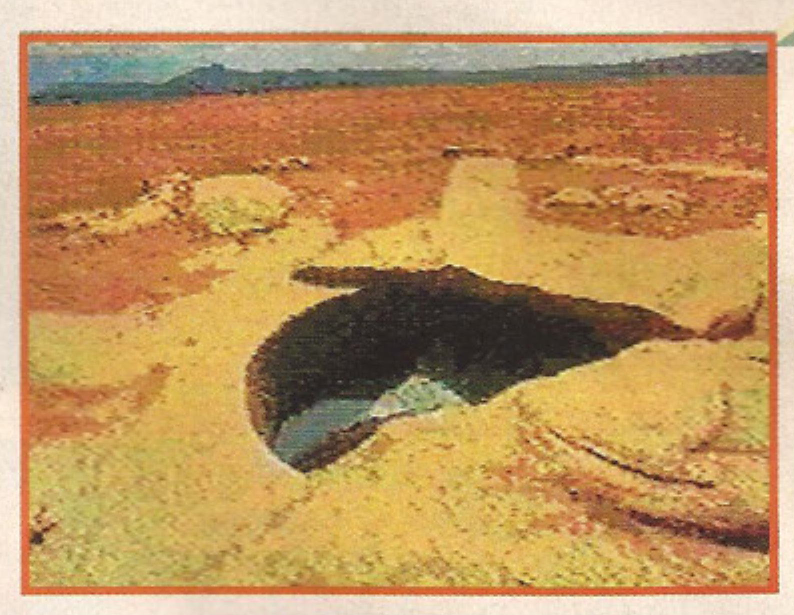
COMANDOS

A - Tiro
B - Seleccionar ítems en el panel de comando
DIRECCIONAL - Mover la mira



Esta gatita pilotea el avión Shadow 3. A veces necesita ayuda. Salvala cuando te lo pida.

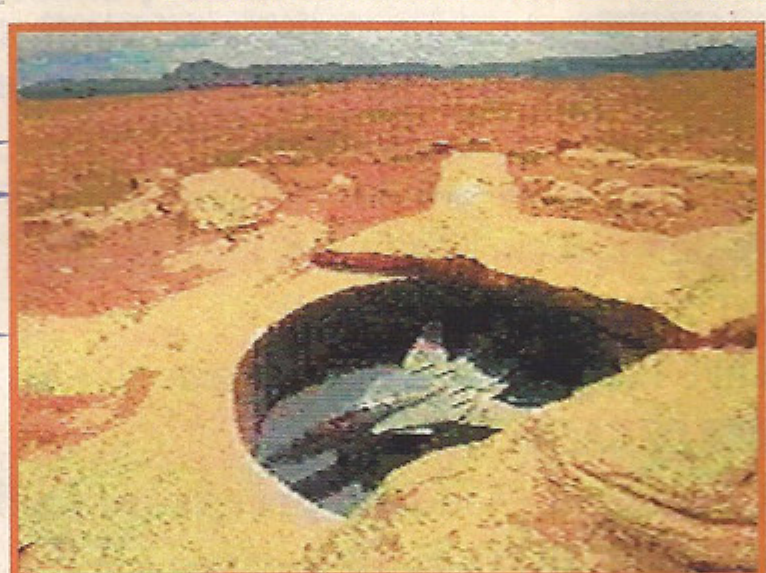


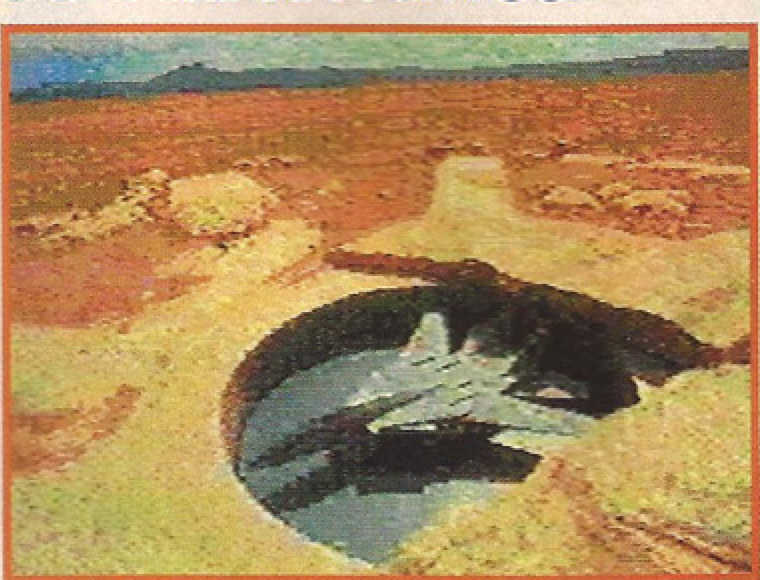


¡Mirá qué fantástico! Tu avión está saliendo de la base subterránea.



Cuando vos reventás un avión enemigo se puede notar que son modelitos de plástico. ¡No hay drama, fiera, no te calentés!



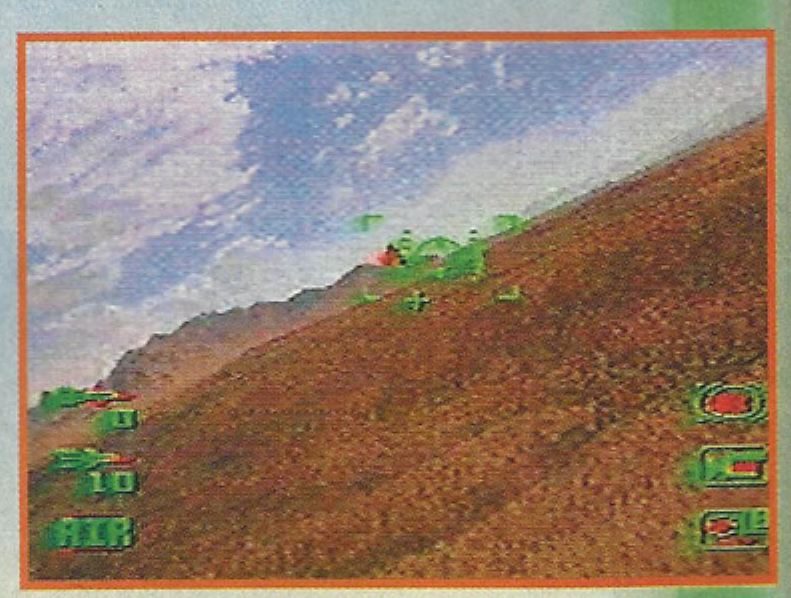




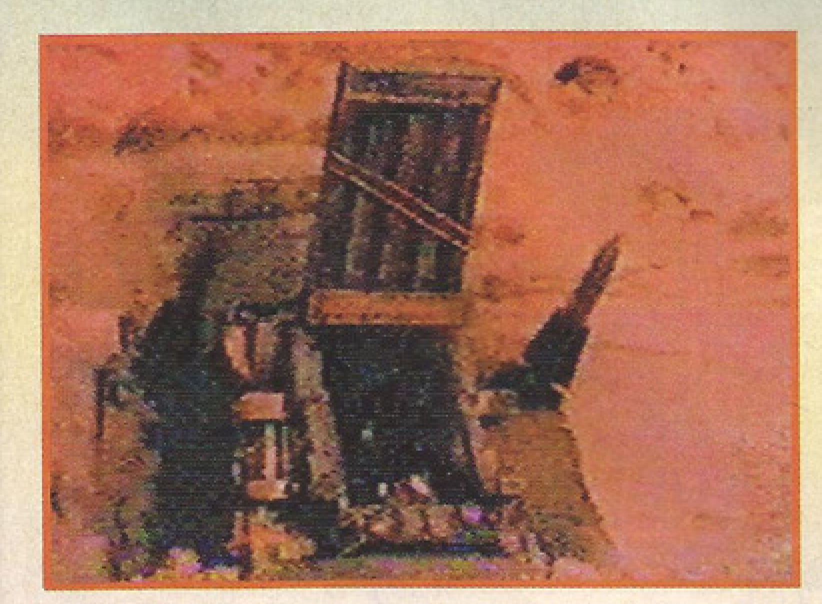
¡Peligro! Hay un enemigo detrás tuyo. Usá el flare/chaff para engañar al misil. Si preferís, poné la mira en otro avión. Así, tenés 50% de probabilidades de salvarte.



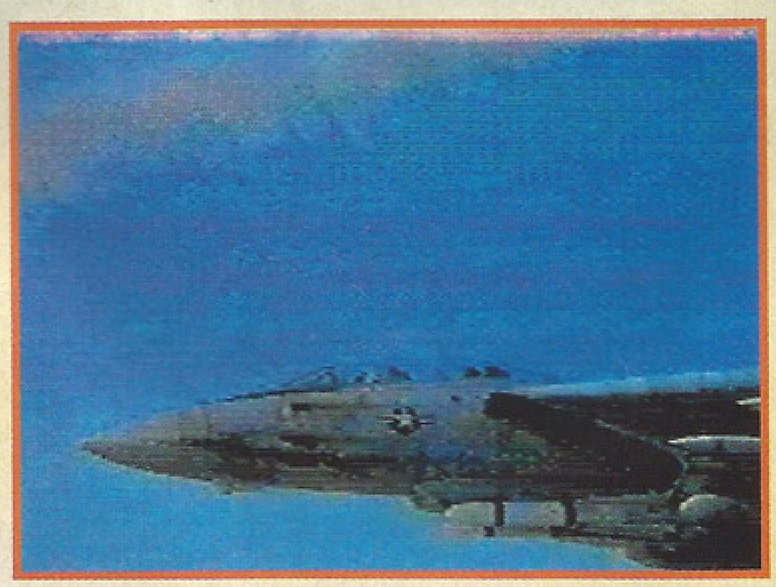
Este es el final de la tercera misión. Arrojá las bombas aire-tierra en este puente. Tenés que ser preciso.



Nuestra amiguita está en apuros. Usá el misil aire-aire Phoenix. Es el que está en la parte inferior de la pantalla.



Para reventar estas casamatas, usá los misiles aire-tierra. Si preferís, usá el flare/chaff. ¡Pero rápido!



Fijate qué maravilla. El enemigo mandó el misil, vos usaste el flare/chaff y el mismo pasa raspando. ¡Te salvaste por un pelo!



Hacete la fiesta en esta base enemiga con las bombas aire-tierra. Apuntá bien con la mira y adios a los chabones.





El film y el game ya están de vuelta y recién ahora llega al Sega CD, pero vale la pena probarlo. Sega podría haberse gastado más en los gráficos y en el desafío, que está medio zonzo. Ni siquiera con eso el game pierde su encanto. Preparamos un derrotero rebueno para que vos no te embarulles durante la exploración del parque. El juego es uno de esos que ponen a prueba tu insistencia. Pero se puede disfrutar.

Llegando a la Isla

La historia en este game cambió un poco. Tu helicóptero fue saboteado y vos caíste en la Isla Nublar, cerca de los portones del Jurassic Park. Esta isla es un área de conservación de dinosaurios. Pero, después de una terrible tempestad, todo el sistema de seguridad y comunicación se vio afectado. La preservación de las especies está por encima de todo. Tu misión es rescatar los huevos de siete especies (¡y salvarte vos!) en un espacio de 12 horas. Bienvenido a Jurassic Park.

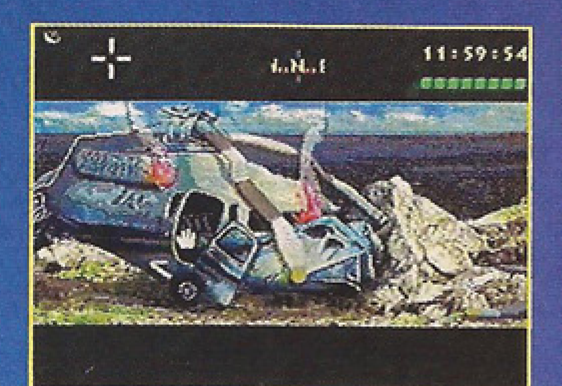
Almacenar los huevos

Siempre que son recogidos, los huevos deben ir a la incubadora, si no se van oscureciendo y ya fueron. La incubadora está en la segunda puerta del Visitor's Center. En el panel, pasá la tarjeta por la abertura y los huevos van al lugar correcto rápidamente.

MISION, ITEMS Y ARMAS

Vos tenés que recorrer todo el parque, incluso el ala principal, el Visitor's Center. Tratá de encontrar muchos ítems, y armas. Consejo piola: salvá el juego antes de seguir adelante. Sólo después de equiparte vas a estar preparado para enfrentar las fieras. Varios ítems sólo se usan una única vez. Conocé algunos.

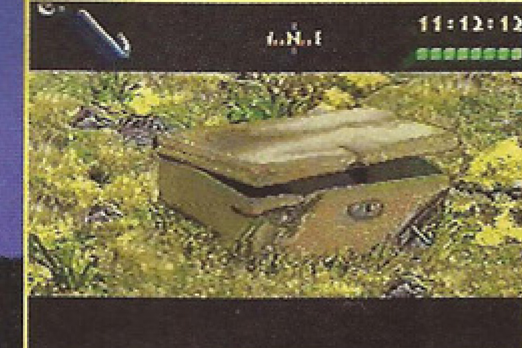
PIEDRAS - Cierran caminos/espantan bichos/causan avalanchas
GASOLINA - Combustible para el bote
INYECCION - Cura animal enfermo
LLAVE TURQUESA - Arregla agujeros/abre alcantarillas
PATA DE CABRA - Abre cajas
ALICATE GRIS - Abre caja con municiones/corta cables/abre salida de alcantarilla
ALICATE ROJO - Corta cintas
ALICATE AZUL - Abre entradas
NIGHT VISION - Visión en la oscuridad. Usala en la jaula del velociraptor
TARJETA BLANCA - Abre cualquier puerta
TARJETA ROJA Y AZUL - Abre las puertas sólo una vez
ARMA TRANQUILIZANTE - Hace dormir al animal
STUNNER - Arma que da choques



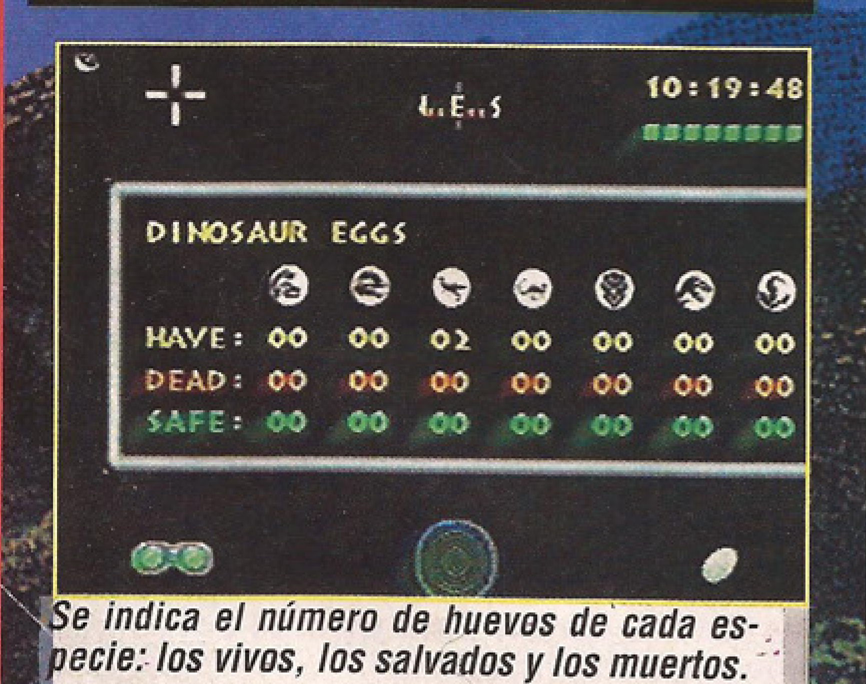
La stunner está en la puerta de lo que quedó de tu helicóptero.



Cerca del área del T.Rex, en el baúl del auto volcado, encontrás el alicate azul.



Con la pata de cabra, abrí esta caja y tomá la tarjeta blanca.



Se indica el número de huevos de cada especie: los vivos, los salvados y los muertos.

USANDO EL CURSOR

Este game muestra una visión siempre en 360 grados. Tu aliado es el cursor. Está atento.

CRUCETA	Aparece durante tu caminata
MANO	Indica lo que vos tenés que tomar
LUPA	Muestra dónde tenés que mirar con atención



Revisá todo, así tu menú quedará completo.

EXPLORA TAMBIEN LA CASA DE ELECTRICIDAD. VAS A NECESITAR HACER ALGUNAS REPARACIONES EN ELLA.

LOS CDs

Los CDs que vos encontrás por el camino sirven para dar informaciones sobre los animales y su modo de vida. Fue una idea rebuena de Sega, que dio un toque educativo al game. Sólo que los textos son en inglés, pero, incluso así, escuchá los mensajes paso a paso. Exactamente, palabra por palabra.



Las informaciones se refieren al modo de vida de las especies. Fijate en las huellas.

VISITOR'S CENTER

Primera puerta

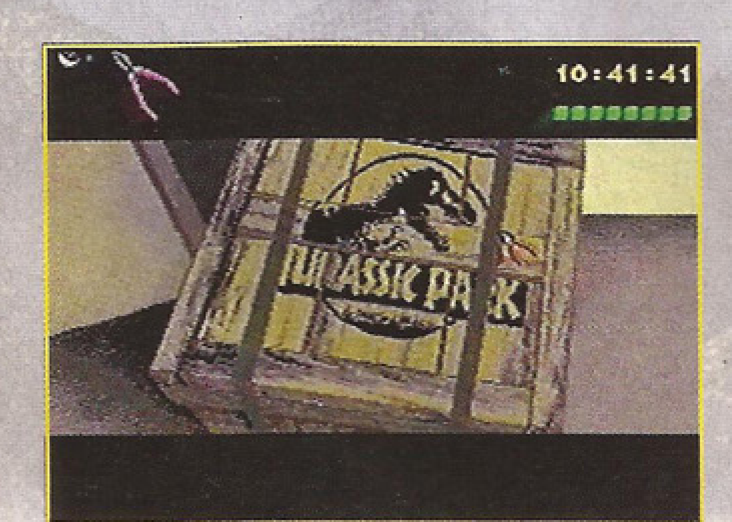
Ahí vas a encontrar la computadora que da mensajes y donde vos podés salvar tu game.

Segunda puerta

En esta sala está la incubadora. Hay un cuadro con una cruz roja que sirve para recargar tu energía. Revisá el armario y vas a encontrar armas y municiones. Acordate: solamente si tenés las tarjetas podrás hacerlo.

Tercera puerta

Encontrá otra arma en el armario y, en la parte de abajo, recogé la night vision. Las computadoras te muestran pantallas con visión del parque. Rebueno.



También en la parte superior, abrí la caja mayor que está en el corredor. Abrí con el alicate rojo y encontrá un radar.

UN PASEO POR EL PARQUE

No te olvides de que tu objetivo es recoger armas e ítems y después juntar los huevos. Entonces, hacé lo siguiente: después de dar un buen paseo por todas las entraditas y cavernas y recoger todo lo que aparezca, volvé y solamente ahí comenzá a recoger los huevos y corré hacia la incubadora. A los animales que aparezcan los eliminás con las armas que tenés, especialmente el tranquilizante.

ENFRENTA A LOS BICHOS

Braquiossauros

Fijate en las informaciones del CD antes de juntar los huevos. Cuando el locutor termina la narración, se oye el ruido de un cerco que se rompe y enseguida aparece el nido para que tomes los huevos.



En tu primer paseo, no ganás nada con querer entrar en su criadero. Volvé después con el CD.

Velociraptor

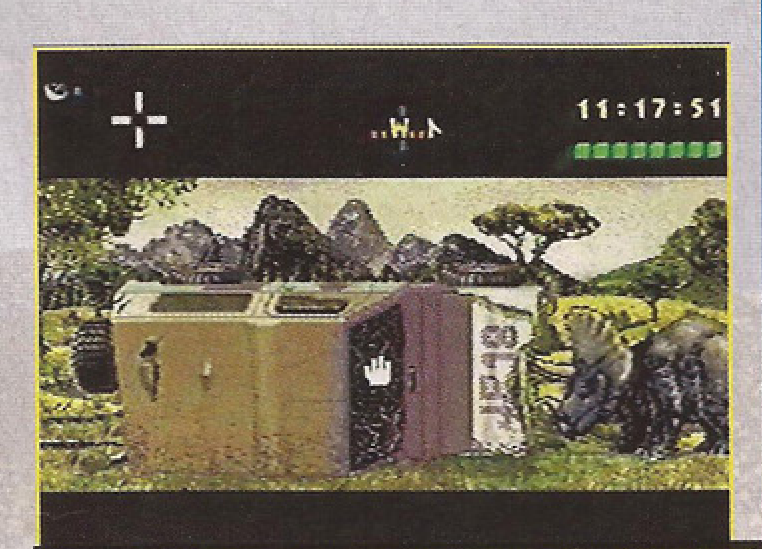
Más conocido como Raptor, es una fiera terrible. Vive en cavernas oscuras y necesitás la night vision para explorar su habitat. Tenés que ser rápido y entrar armado en la caverna: aparece de repente.



Entrá en la caverna, utilizando las piedras para causar un desmoronamiento y abrirte paso.

Triceratops

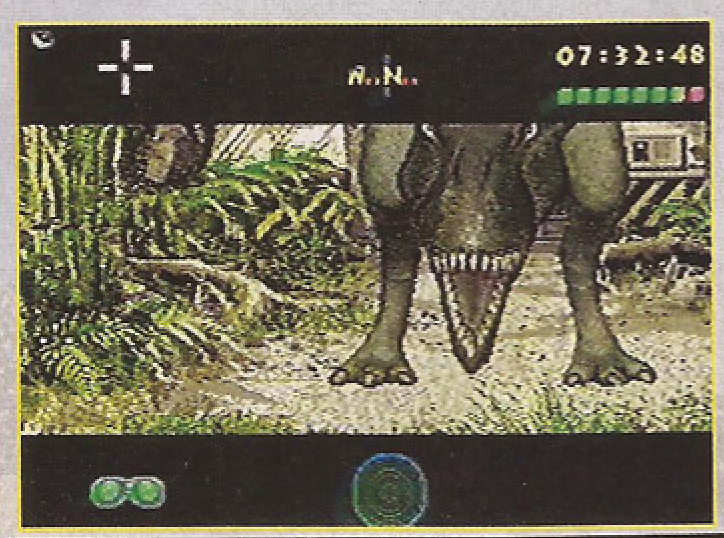
Estos animales no atacan. Pero el hijo está lejos de la madre. Andá hasta el árbol, tomá una rama, volvé y colocalo cerca de ella. Hay una hembra enferma. Encontrá el remedio en el jeep y salvá a la grandulona.



Da un bocinazo y esperá que el animal dé una cornada al auto. Son tres bocinazos para abrir grietas que liberan el remedio, un CD y la pata de cabra.

Tiranossauro Rex

El más temido y el más difícil de enfrentar. ¿Te animás? Usá la tarjeta en la plaqueta al lado de la jaula. Un mensaje te dirá que la reja se abrirá en 30 segundos.

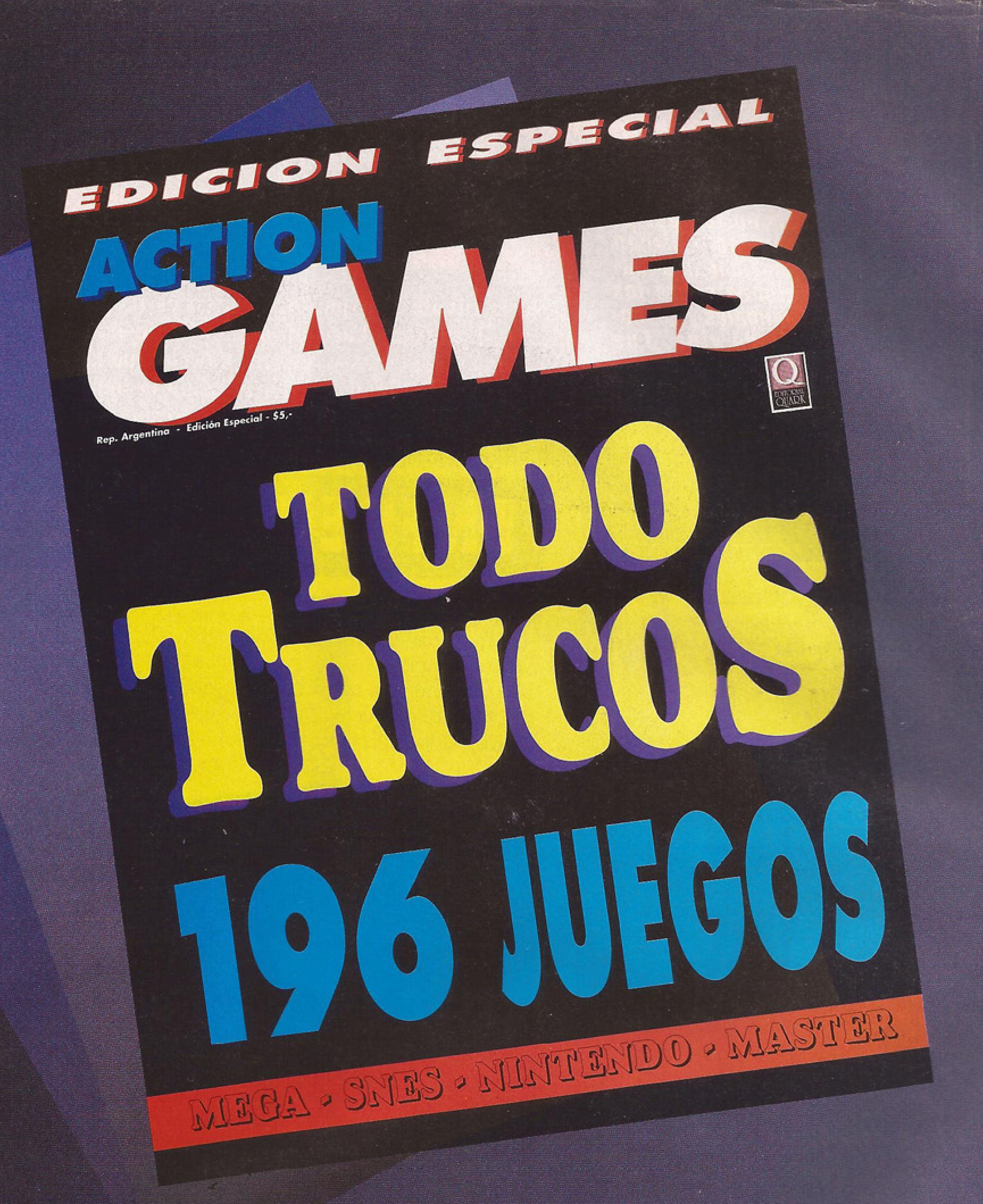


¡Da miedo, realmente! Experimentá tirando en la cara del bicho. Tiene un punto débil.



B Entra y sale del menú **D**ireccional Elige ítem en el menú
A Andar **C** Toma/usa ítems **P**ause/Start Muestra huevos

NADA DE SANGRE. AL SER DEVORADO, LA PANTALLA SE PONE NEGRA Y SE OYE UN RUIDO DE HUESITOS ROTOS Y OTRAS COSAS POR EL ESTILO



Todo Trucos

es una edición especial de Action Games para que no te rompas más la cabeza.

EL 12 DE OCTUB

GOLDEN AXE III

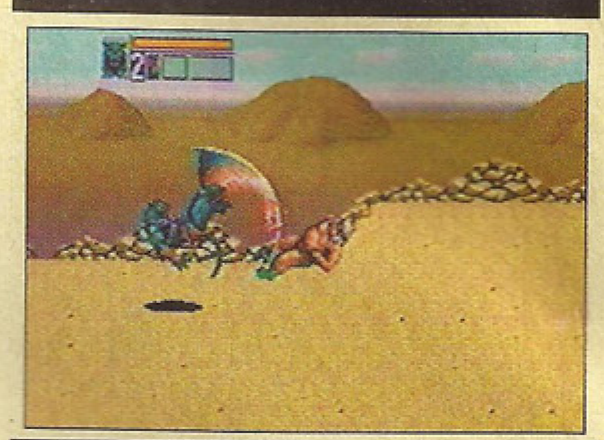
GOLDEN AXE 3 / Sega
Acción · 4 mega · 1 ó 2 jugadores
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

¡Bienvenido! Está por comenzar un capítulo más de la serie "Cómo Asesinar a un Clásico". Quedate tranquilito y leé con atención. El primer Golden Axe era lo máximo. Música, golpes y magias súper especiales. Fue, con seguridad, uno de los mejores games para Mega durante unos buenos dos años.

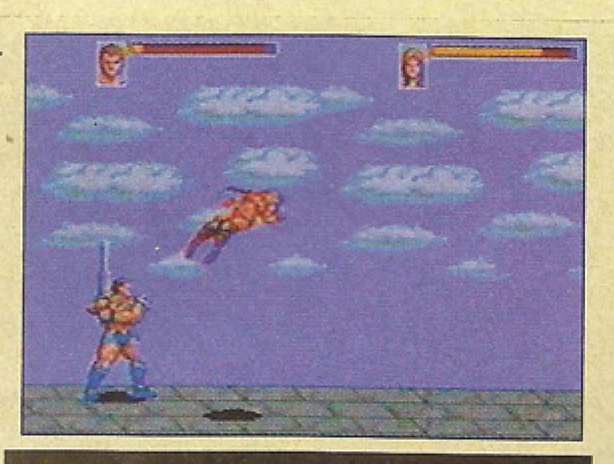
El tiempo pasó y Sega presentó el segundo episodio de la serie. En vez de mejorarlo, la softhouse consiguió hacer un game peor. Pero, todavía estaba bastante bueno. Te podés imaginar nuestra (desagradable) sorpresa al jugar la tercera versión, en este momento, cuando hay juegos como Chakan y otros cartuchos recopados. El game es una falta de respeto a la fama de Golden Axe.

Como de costumbre, la cosa es más o menos un "Streets of Rage medieval". Enemigos y más enemigos, con scroll horizontal y algunos jefes malvados en el camino. Todo es absolutamente normal, sin el brillo de los games anteriores. Golden Axe 3 no es aburrido ni malo, aclaremos. Pero es, apenas, un game más. Y por eso, debería tener otro nombre...

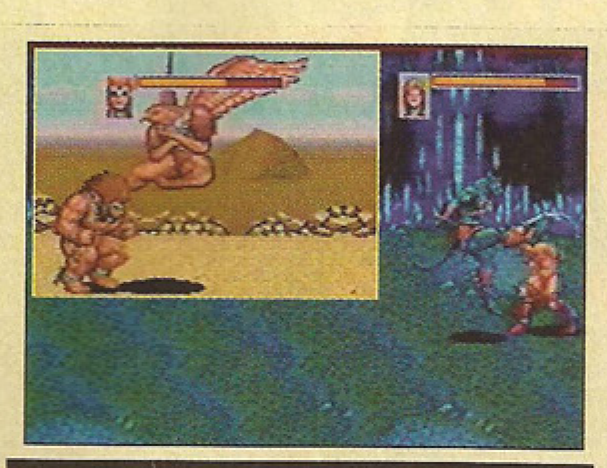
LOS DOS MEJORES LUCHADORES SON HUMANOS. EL TIPO ES EL MAS FUERTE: ¡SU ESPADA ES SINONIMO DE PODER!



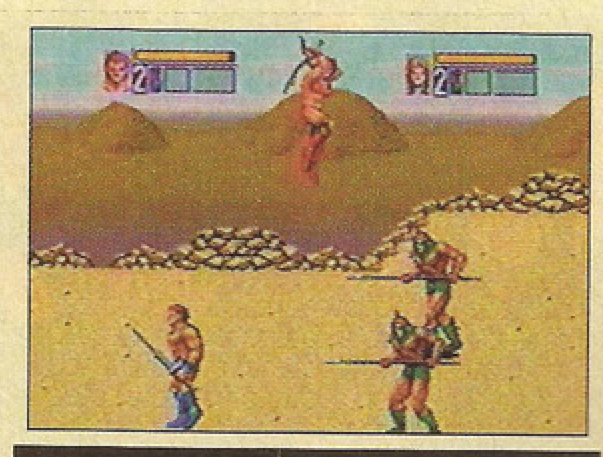
Apretá B + C para que este ser extraño se mande un golpe parecido al del cuchillo de Guile. ¡Poderoso!



El Versus Mode es ideal para entrenarse, y se puede jugar de a dos. Si luchás solo, podés esperar un feo final.



Atención con esta maña: en el Versus Mode, mantené al adversario en el ángulo y dale puñetazos, patadas, etc.



Algunos golpes son geniales. Mirá este salto maravilloso. Basta apretar C, dos veces, para conseguirlo.



Primer jefe. Viene con el jefazo final, ese con las alas. Acabá con sus seis secuaces para después atacarlo.

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES

MEGA

Blades of Vengeance tiene la emoción de los games de acción y el misterio de un RPG, con sus pasajes secretos e ítems. Vos enfrentás un número ilimitado de goblins, demonios y bichos. Pero la acción del game es muy repetitiva, los escenarios son muy parecidos y enfrentar siempre los mismos bichos puede volverse pesado.

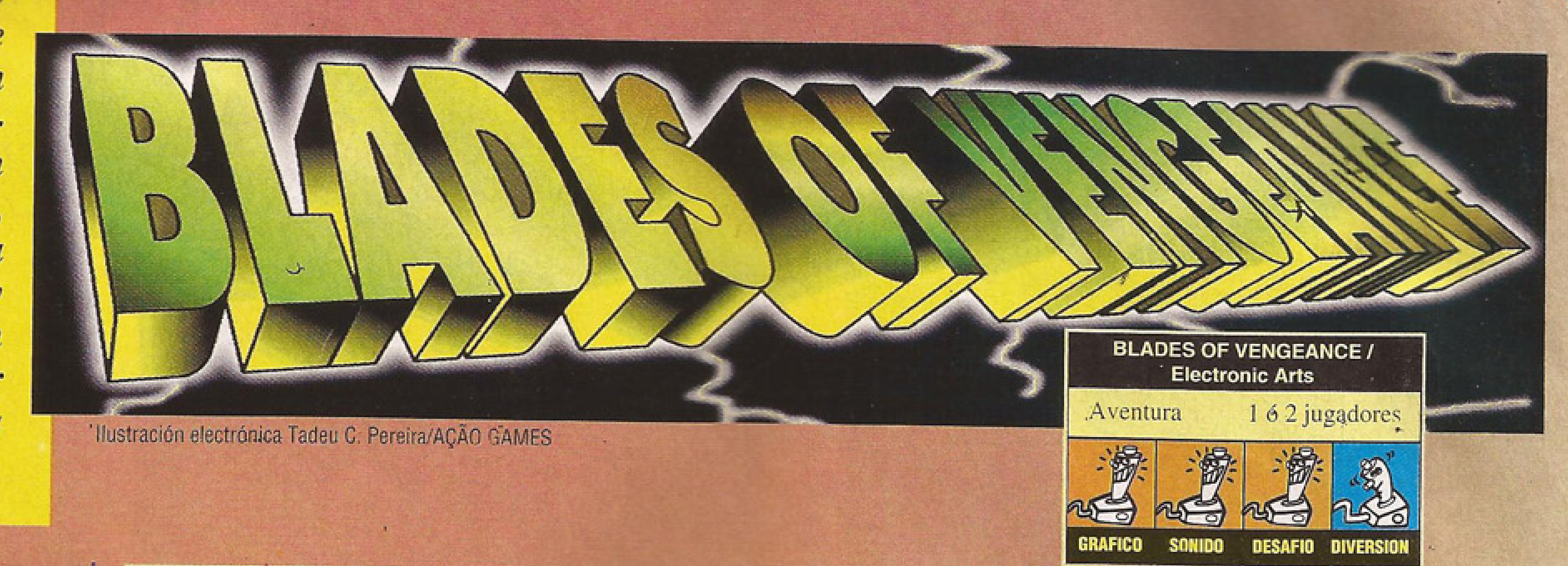
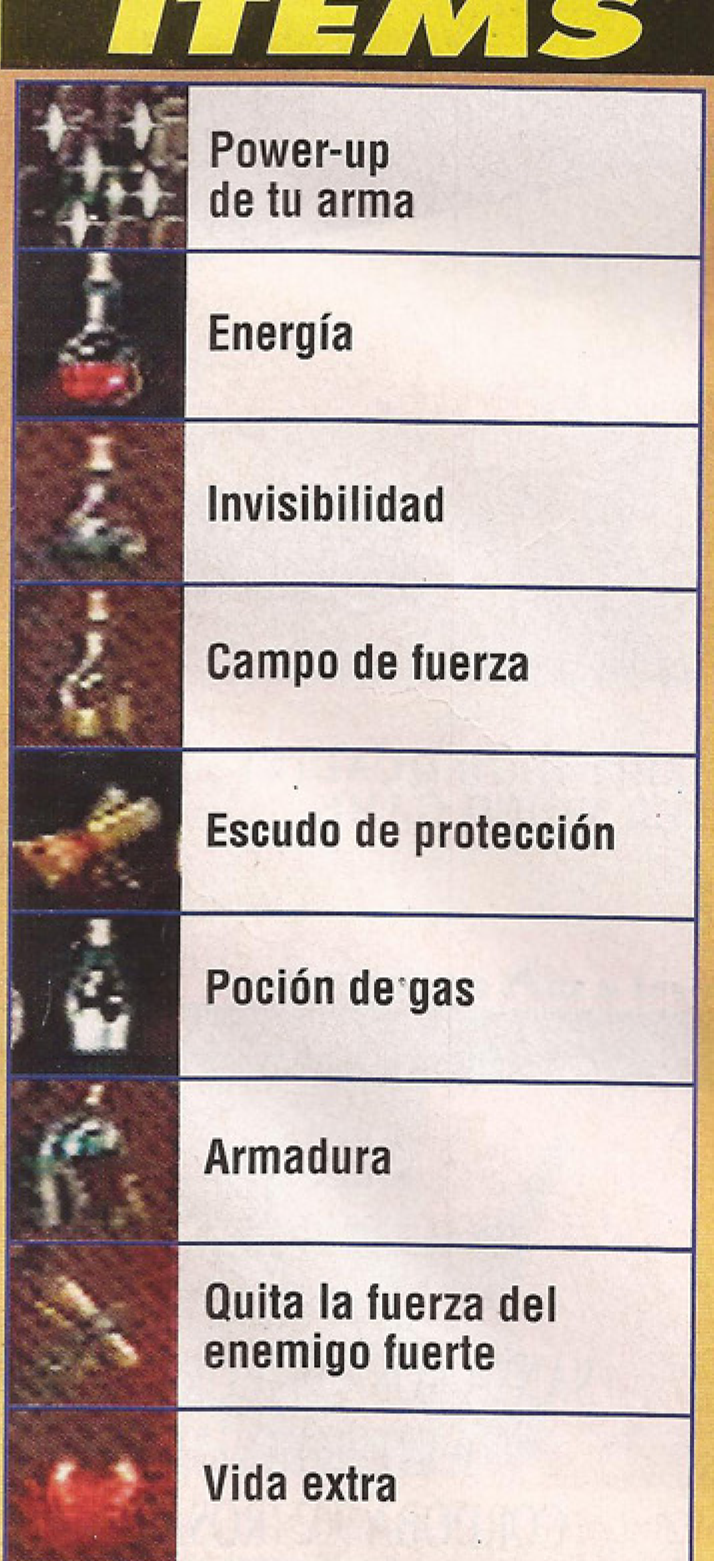


Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

SOLO DOS VIDAS

El esquema del cartucho es simple. Después de elegir entre los tres personajes, vos tenés que recoger ítems a lo largo de la fase para aumentar el poder de tu arma o comprar otros ítems en el "shopping". Como sólo tenés dos vidas, dos palizas de los malvados son suficientes para llevarte al comienzo de la fase. Por eso, mantené un ojo en el marcador de energía, a la izquierda de la pantalla. No dejes, además, de revisar todos los rincones: saltá en las paredes de los callejones sin salida, porque en esos lugares casi siempre hay salas secretas, llenas de ítems y power-ups.



ELEGI TU PERSONAJE

En el modo dos jugadores, es mejor que uno de los jugadores se quede con el Mago: es bueno para proteger la retaguardia con tiros largos.

GUERRERO



Es el más fuerte. Revienta a los enemigos con un hacha.

DAMA



Tiene poder de combate mediano.

MAGO



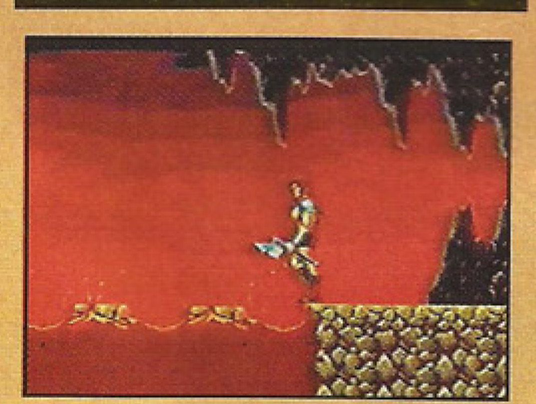
Es débil, pero da tiros de larga distancia.

FASE 1

Caé en el agujero del primer puente para encontrar ítems.



La curiosidad tiene premio: andá al ángulo y da un espadazo en la pared. ¡Va a aparecer un baulazo!



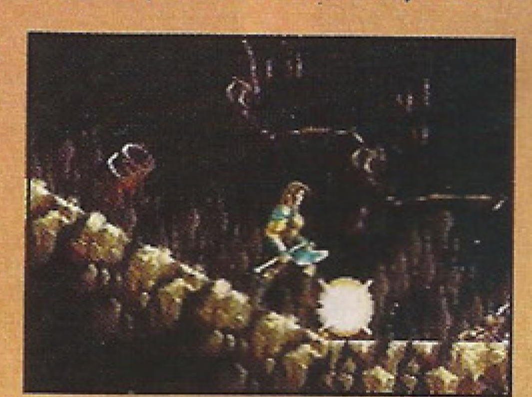
Esa lava no quema: caé en el agujero del final y entrarás en una sala secreta llena de ítems.



Jefazo: saltá la lava para escapar. Cuando los fuegos salten en la lava, cambiá de lado y reventalos. Atacá al jefazo y repetí todo.

FASE 2

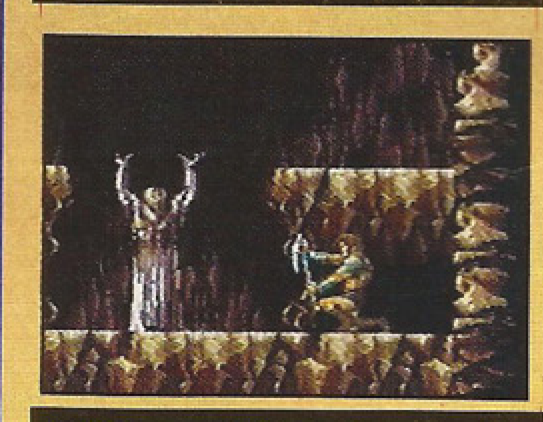
Comprá toda la energía que puedas para enfrentar al jefazo.



En esta bajada, reventá a los murciélagos rápidamente para no ser alcanzado por la piedra rodante.



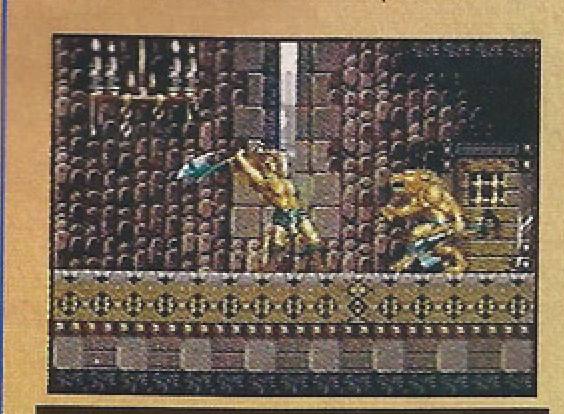
Este es un baúl falso: no hay ningún ítem, solamente una araña re-molesta.



Jefazo: quedate en los ángulos y reventalo cuando se vuelva blanco. No dejes de andar en el final: él te atacará como loco.

FASE 3

En esta fase tenés que encontrar la puerta de la ciudad perdida.



¡Este enemigo es bestial! Ruge como un oso y es difícil acabar con él. ¡Dale golpes sin parar!



Jefazo: pegate en la cabeza en cuanto ésta tenga formato de luz. ¡Cuando se vuelva un rostro, golpeá con todo y después escapá!

COMANDOS

PAUSE	Selecciona ítem/arma
A	Activa elección del Pause
B	Tiro/Espadazo
C	Salto
↓	Defensa

SALTA EN LAS PAREDES PARA ENCONTRAR PASAJES SECRETOS. APARECEN HASTA EL FINAL DEL JUEGO.

La mejor opción en 16 bit

NUEVA



NO ES CARA, PERO ES MEJOR

Distribución Oficial en Argentina por:

Songa es una marca registra

SHOPPING GAME AV. RIVADAVIA 2988 - AV. SAENZ 935 CAP. UNI VIDEO AV. RIVADAVIA 2752 CAP. THE BEST GAMES SAN LUIS 1052 (ROSARIO) CASA LIN'S ESMERALDA 491 CAP.	CASA LIN'S PASTEUR 532 CAP. DIG BA E. FERMI 2873 (HAEDO) BS. AS. CALLE 7 N°164 (LA PLATA) LA CARTUCHERA S.R.L. PASTEUR 274 CAP. FLORIDA 18 CAP.	OLI-NAV AYACUCHO 539 CAP. CASA PELUSA SANTA ROSA 54 (CORDOBA) WINTER HOGAR CORDOBA 902 (ROSARIO) CASA TAIPEI SAN MARTIN 954 (CHUBUT)

Procesador 16 bit.
Totalmente compatible con cartuchos de cualquier pais
Binorma: PAL-N y NTSC (switchable)
Provisto de 2 joysticks de 6 botones reales para juegos especiales.
Conectables a CD-ROM.
Con todas las prestaciones de una Megadrive.



The stunning graphics and dramatic action of 16-bit arcade hits can be yours with Magic

en Corea, Taiwán y Argentina.

NO ES CARA, PERO ES MEJOR

TUTTI FRUTI
FLORIDA 486 CAP.
NEW MUNDO COLOR
ECHEVERRIA 3069 CAP.
PACHI
ESTACION ONCE LOCAL 71 CAP.
NOGUERA 970 S. ANT. DE PADUA BS. AS.

THE BEST BROS
SAN MARTIN 816 - GRAL VICTORIO MALL
LOCAL 3 (ROSARIO)
AUDIO ORO S.R.L.
AV. PUEYRREDON 457 CAP.
IMPORTADOR LIBERTAD
LIBERTAD 221 CAP.

BRODWAY
PASTEUR 312
ESTACION JUGUETE
CORRIENTES 2345 CAP.

MEGA

¿Cómo transformar un jueguito medio tonto para PC en un juegazo escalofriante para Sega CD? La tarea parecía ingrata. Pero Sega salió victoriosa. El Silpheed original para PC salió hecho por Sierra en 1988. Tenía un esquema de juego muy bueno, sólo pecaba de gráficos mediocres, hasta feos. La jugabilidad tampoco ayudaba. El game era una linda idea, pero mal realizada. Y fijate que Sierra es una de las más respetadas softhouses que hacen juegos para PC...

¿Captaste la situación? Entonces, olvidate de todos los simuladores espaciales que ya hayas visto o jugado. Silpheed va mucho más allá. Los gráficos poligonales crean un efecto de tercera dimensión, donde todo lo que ocurre en la pantalla puede ser sentido por el jugador. Esta interacción con el game hace que nada sea trivial o aburrido. También...¡son 20 cuadros por segundo! El resultado es dinámico y de un realismo sorprendente.

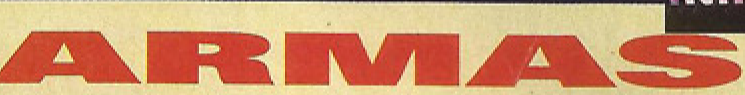
Viaje por el Espacio

Tu nave es la SA-77 Silpheed, un vehículo interplanetario versátil equipado con armamento pesado. Para extraer lo máximo de la nave, configurá sus armas antes de jugar (ver al lado). Sus maniobras son copadas y precisas. Además de las armas, hay ítems para ayudarte en la batalla espacial. Los mismos recargan energía, dan Continues y mucho más. Está atento: vas a necesitar energía en el recorrido.

Con Silpheed ni parece que comandás una nave en un game espacial. El ritmo de las imágenes recuerda al cine. Eso, sin hablar de las animaciones que podés disfrutar entre las fases. Son para quitar el aliento. Si necesitabas un buen motivo para comprar un Sega CD, Silpheed puede ser la respuesta. Y las novedades no paran ahí. Estudiá el Sonic CD en esta edición y preparate para los próximos games para la consola. Más de un año después de su presentación en los Estados Unidos, el Sega CD está haciéndose adulto. ¡Ya era hora!



THE BEST OF 1 ACTION GAMES





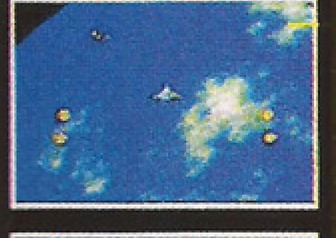
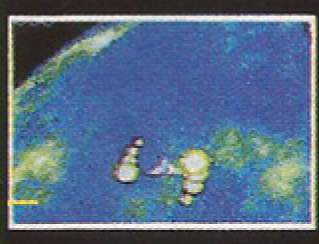
Configurá la SA-77 Silpheed. Vos elegís qué usar en los dos lados de la nave y también un arma especial.

NORMALES | **ESPECIALES**



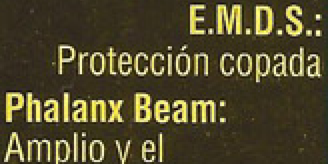
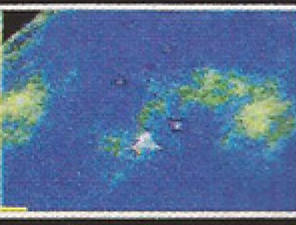

Forward Beam: Tiro simple y recto

Graviton Bomb: Fuerte pero de corto alcance

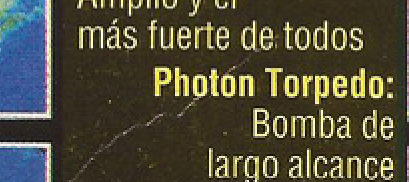
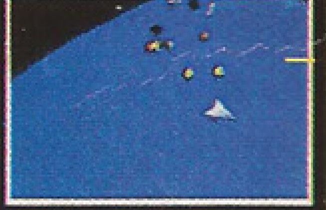
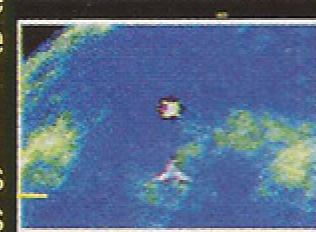
Wide Beam: Sale hacia los lados. No es buena para reventar jefes

E.M.D.S.: Protección copada

Phalanx Beam: Amplio y el más fuerte de todos

Photon Torpedo: Bomba de largo alcance

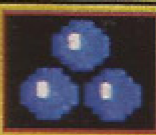
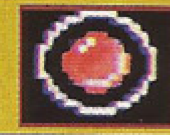




Auto-Aiming: Va detrás de los blancos

Anti-Matter: La más poderosa de todas



ITEMS

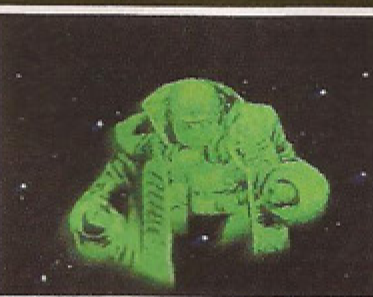
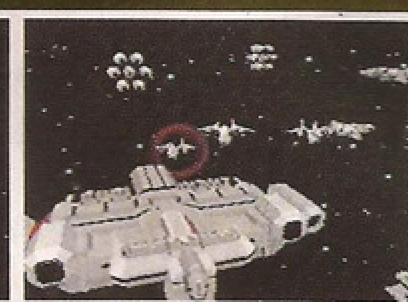
	Bonus normal
	Bonus doble
	Explota todo en la pantalla
	Destruye asteroides
	Vale un Continue
	Rinde un cuadradito de energía
	Vale dos cuadraditos de energía
	Tres cuadraditos de energía
	Escudo total
	Invencibilidad temporaria

CONSEGUI 10 CONTINUES

Jugá normalmente y andá lo más lejos que puedas. Cuando aparece "Continue 01" en la pantalla, esperá hasta que reaparezca el demo. Cuando se está desarrollando en la pantalla la apertura de la presentación, apretá → ↑, A, B, C,← ← ↓, C, A y Start. Vas a ver que no tenés más un Continue. Ahora son DIEZ. ¡Una masa!

SCORE
0630950
YOU DESTROYED
MASS OVER 400001 POUNDS
0018
YOU DESTROYED
MASS UNDER 400000 POUNDS
1549
YOUR MAIN WEAPONS FIRED
033547
YOUR OPTIONAL WEAPONS FIRED
000099
YOU CONTINUED
009




FASE 1

FASE 2



Sólo podés destruir los meteoritos pequeños. Ni trates de acabar con los meteoritos monstruosos.

FASE 3

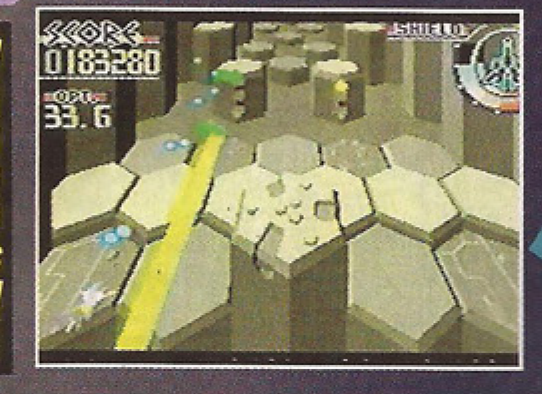
¡Qué nave gigante! No te asustes. Pasá rápido, tirando siempre.



El jefe es toda la nave. Sólo que vos no necesitás acertarle. Basta esquivar. Acordate de la secuencia: láser en el medio, en la derecha, en la izquierda y de nuevo en el medio.

FASE 4

Quedate en el ángulo izquierdo para huir de los láseres. No te arriesgues haciéndote el valiente.



FASE 5

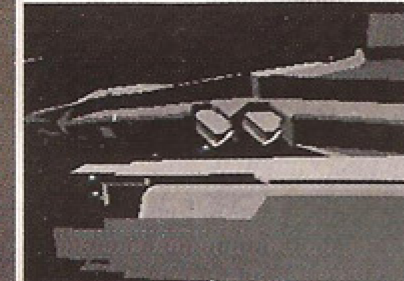
Esta fase es terrible. No tenés energías esperándote. Sólo enemigos y más enemigos...



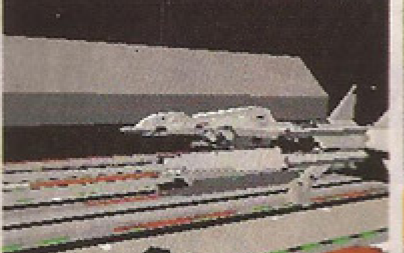
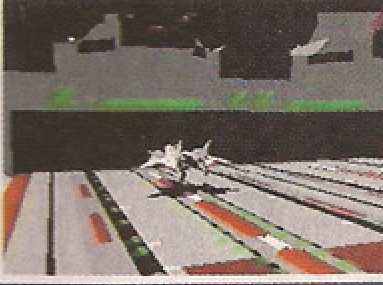


Este jefe te tira unas bolas de fuego encima tuyo.

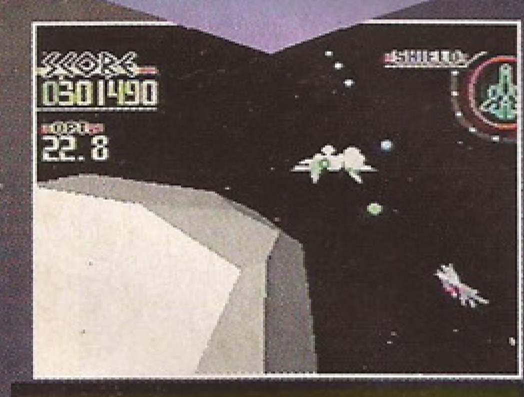
Repetí el esquema de las fases anteriores.





FASE 6



El jefe dispara por la izquierda y la derecha, alternativamente. Quedate en medio de él y esquivá los meteoros.

FASE 7



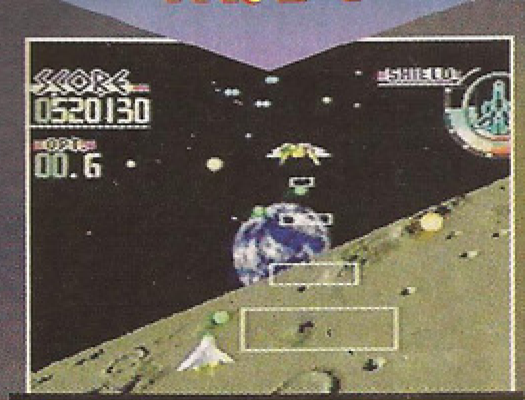
¡Qué caos! Es el famoso "sálvese quien pueda". Habilidad y paciencia te ayudarán.

FASE 8



¡Alerta total! Los tipos sueltan tres bombas y revientan todo. ¿Linda recepción, no?

FASE 9



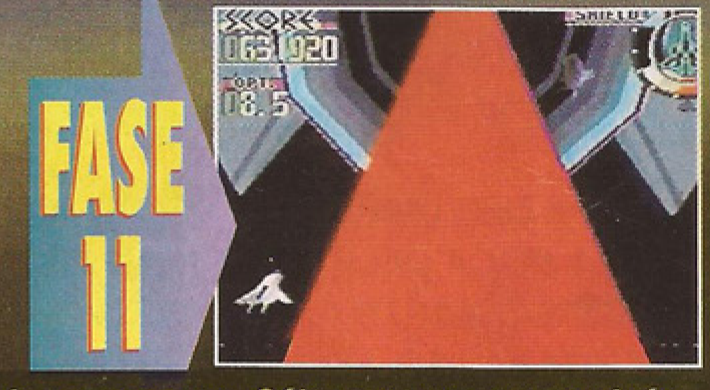
El jefe manda un rayo rectangular muy loco. Esquivá y acertale en la secuencia.

FASE 10



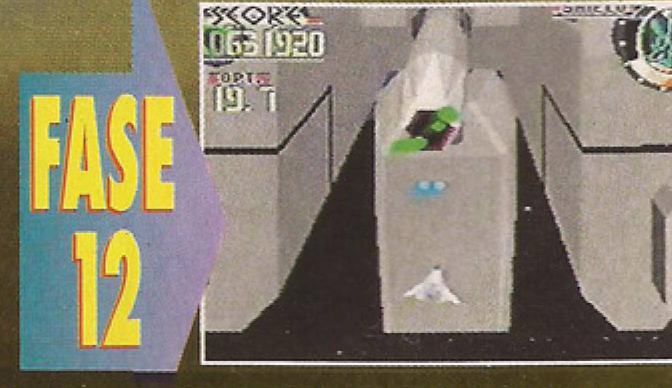
El último jefe se queda en el ángulo. Acabá con él y preparate para enfrentarte al monstruote.

FASE 11



El jefe es enorme. Sólo que vos no precisás enfrentarlo. Quedate en el ángulo izquierdo viendo cómo suelta lásers.

FASE 12



Para acabar con él, destruí el cañón del medio antes de que suelte el láser. Usá bombas Anti-Matter y el tiro Phalanx Beam. ¡Tenés que ser rápido!

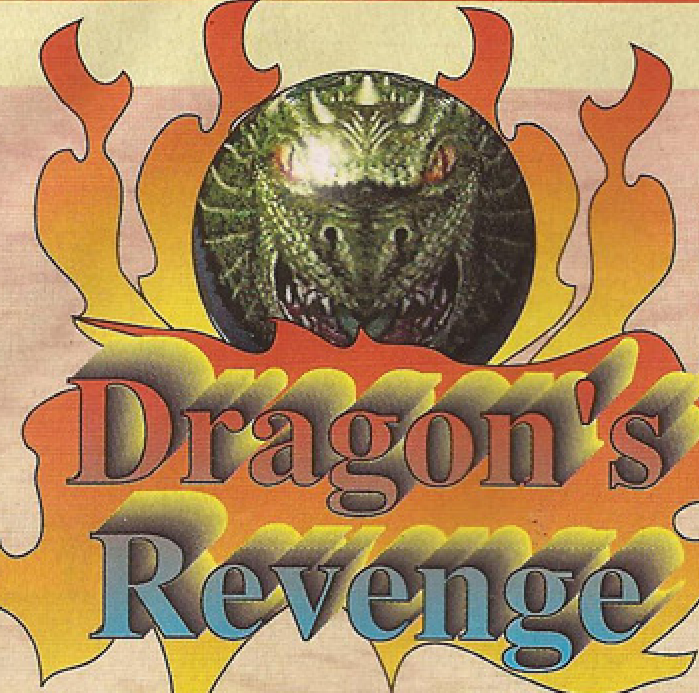
VAS GANANDO NUEVAS ARMAS A MEDIDA QUE AVANZAS EN EL JUEGO

DRAGON'S REVENGE / Tengen	
Pinball	1 ó 2 jugadores





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA/AÇAO GAMES

Muchachada ...¿qué les parece gozar de un juegazo de pinball en su Mega Drive? ¡Digamos que si sos fan del estilo, ya debés estar medio cansado de jugar Crüe Ball, que también es rebueno! Pero Dragon's Revenge, de Tengen, vino para superarlo: el juego tiene un clima todo medieval, con pasajes hasta sensuales. Los gráficos son para tentar a los que afirman no gustar del pinball. La máquina de flipper simulada en la pantalla tiene tres escalones y muchas sorpresas. ¡Aquí van algunos datos importantes!

JAKI CRUSH COVER

Hay que decir la verdad: Dragon's Revenge se parece mucho a Jaki Crush, de SNES, uno de los mejores pinballs de joystick ya presentados. El tema del juego es liberar guerreros, guerreras y brujas prisioneros en otras pantallas. Fijate cómo salvarlos.

COMANDOS

A	Dar tilt
B	Mover flippers derechos/ accionar cañón de disparo de la bolita
Direccional	Flippers izquierdos

VOS COMENZAS EL GAME CON CUATRO BOLAS



1. PANTALLA DE LA AMAZONA

Para llegar en esta pantalla, andá acertándole al dragón verde hasta que abra la boca. Liquidá a todos los monstruitos que le salen de la garganta y meté la bolita dentro de la boca.



Dale a los brazos del árbol inclusive después de que hayan caído al piso y estén en movimiento...



...y dale a la bola con el rostro de la amazona tres veces. ¡Gamá una bola extra y 4 millones de puntos!

2. PANTALLA DE LA BRUJA

Para salvar a la bruja reventá todo lo que sale de la boca del cráneo y, después, arrojá la bolita dentro de la boca.



Reventá a los guerreros que tiran sus propias cabezas contra vos...



...y acertá ocho veces al rostro de la bruja aprisionada. Ganá una bola extra y 4 millones más de puntos.

3. PANTALLA DEL BARBARO

En el 2º escalón de la pantalla principal, dale a todas las criaturas con cuernos para llegar a la pantalla del bárbaro.

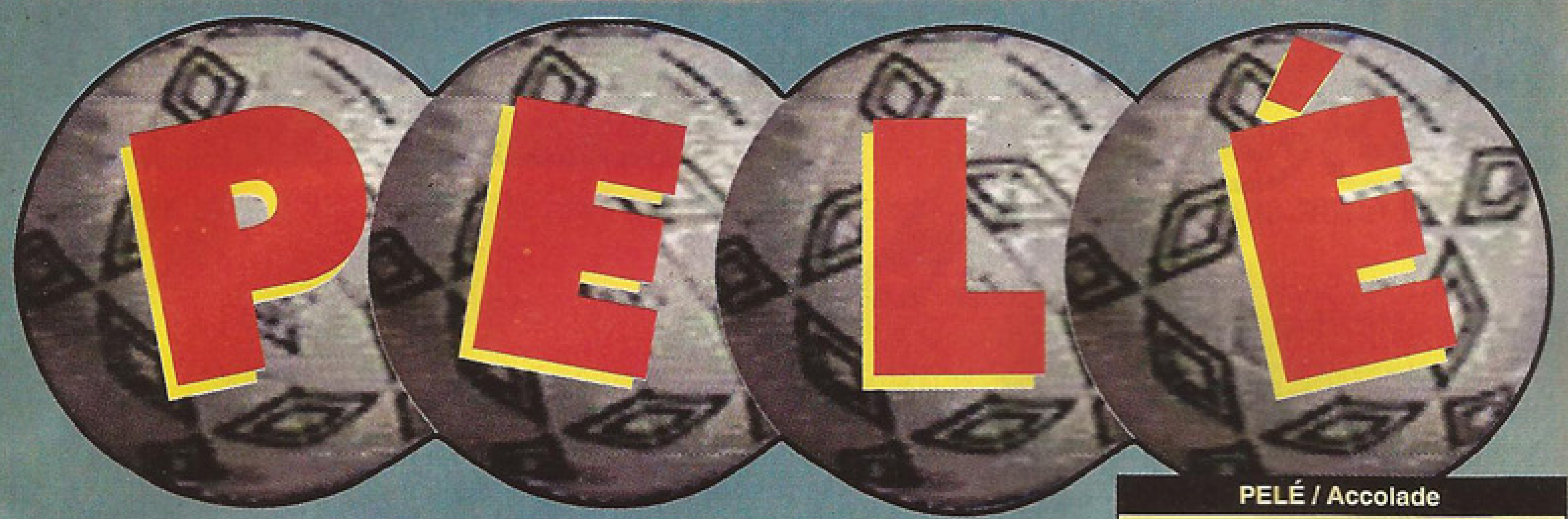


Acertale varias veces a la cabeza del ave, intentando no perder ninguna de las dos bolitas...



... y acertale seis veces seguidas al rostro del bárbaro. ¡Ganá una bola extra más!

GANA 4 MILLONES MAS YENDO POR LA MISMA BOCA DEL DRAGON EN LA CUAL VOS SALVASTE A LA AMAZONA. AHI, ENCARA UNA FASE DE SERPIENTES CON DOS BOLAS SIMULTANEAS



PELÉ / Accolade		
Deporte	8 Mega	1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Pelé jugó profesionalmente por última vez a finales de la década del '70. Pero su popularidad continúa intacta, en el mundo entero, como "el atleta del siglo". Más ahora, que la Copa del Mundo fué realizada en los Estados Unidos, país donde el Rey brilló en el Cosmos. Para aprovechar la ocasión, Pelé ganó un cartucho con su nombre. Pero, digamos la verdad: el game no está a la altura de lo que fué su habilidad en la cancha. Pelé, el game, se ve muy pobrecito junto a sus competidores de Mega Drive y de otras consolas. Una situación que el Rey jamás admitiría dentro del campo.

PELOTA LENTA

El principal problema es su mala jugabilidad. Los jugadores son duros y el sonido (una hinchada irritante que grita "¡Ai, ai, ai, ai!") es invención de alguien que nunca pisó un estadio de verdad. Tal vez, la softhouse norteamericana Accolade hubiera tenido más éxito en juegos de hockey, fútbol norteamericano o básquetbol. Tal vez, para dar un toque diferente, el torneo mundial de este game es disputado entre ciudades y no entre países. Pero, ¿cómo explicar que en el equipo "Río", los jugadores brasileños parecen tener todos nombres de argentinos, mejicanos o italianos? Para los norteamericanos, parece ser todo la misma cosa. Resultado: el game tiene un desafío bueno, pero todo el resto es re-pobrecito. Así, si podés elegir, quedate con Fifa Soccer, el cartucho que te da un verdadero show con la pelota.

COMANDOS

A - Cambio de jugador/activa o desactiva la mira.

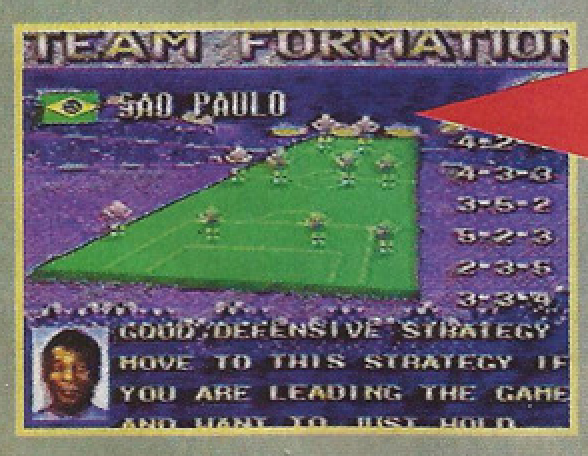
B - Pelota baja, patada débil.

C - Pelota alta, patada fuerte.

Armá tu team. A la izquierda, las cualidades del jugador, a la derecha, de sus sustitutos. ¡Fijate los nombres de los brasileños!

¿Viste alguna vez un partido entre los equipos "Río" y "Buenosaires"? ¡Hermano, esto no es la NBA!

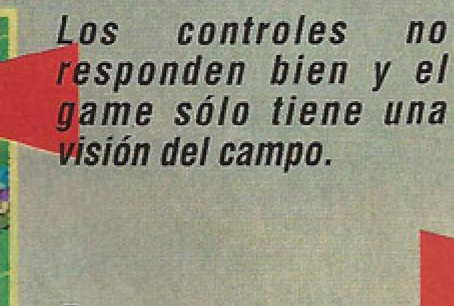




Pelé da consejos: 4-4-2 es para juego defensivo; 4-2-4 es para el juego de ataque, pero sin fuerza en el medio campo.



Elegí el aspecto de los jugadores: el color de las camisetas, pantaloncitos, listas, franjas, medias y la ropa del arquero.



Los controles no responden bien y el game sólo tiene una visión del campo.



Para hacer un campeonato, elegí Tournament o Season.

CD SONIC

Selección de fases, prueba de sonido y Debug (modo de edición) - En la pantalla de apertura, apretá ↑↓↓←→ y B para entrar en la pantalla de selección de fases. Jugá en la fase que quieras y, después de terminarla, volvé a la pantalla de apertura. La prueba de sonido se consigue apretando, en la pantalla de apertura, ↓↓↓←→ y A. Ahí registrá lo siguiente: FM NO.40, PCM NO.12, DA NO. 11 y, entonces, apretá Start. Tails aparecerá en la pantalla: apretá Start nuevamente y, al elegir el modo "Time Attack", apretá B para hacer que Sonic atraviese objetos en el juego. Saltá con los botones A o C. En un juego nuevo, apretá B para entrar en el modo Debug y, entonces, apretá B nuevamente para hacer que Sonic se transforme en un objeto diferente (como en el famoso Truco de las Mil Caras de Sonic 1 y 2). Presioná C para colocar otros objetos en la pantalla, en cualquier fase.

CD LETHAL ENFORCES

Reventá a los jefazos - Un truco fácil para derrotar a los jefes de este game bestial para Sega CD. Tirá siempre justo en las armas de los jefazos para tomarle la mano. Esto solamente los aleja, pero estorba a los tipos cuando éstos te tiran a vos. Mantené la mira firme y recargá rápidamente para reventarlos de una vez por todas.

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Partidos más cortos - Para encarar unos jueguitos más cortos, en la pantalla de opciones andá hasta el "Minutes Per Quarter", apretá y dejá presionados A, B y C. Si antes el período mínimo de un tiempo (cuarto) era 4 minutos, ahora podés jugar cuartos de hasta 20 segundos. ¡Así, el más rápido vence!

MAZIN SAGA

Jugá contra los jefes - Este truco genial permite que vos te vuelvas grandote y enfrentes solamente a los jefazos en un juego. En la pantalla Options, poné la prueba de sonido en 18 y probá los efectos especiales en 72. Salí de la prueba de sonido y volvé a la pantalla de apertura. Comenzá el juego: ¡el partido se desarrolla y vos quedás grande todo el tiempo!

MICROCOSM

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Microcosm es una zambullida en el cuerpo humano. Las imágenes son casi idénticas al interior de un cuerpo de verdad, y la acción es bestial. La historia es ficción científica pura: en el futuro, dos empresas se traban en una guerra sin límites. Los funcionarios de la Maxion instalan un microcomponente en el cerebro del presidente de la Cyber Tech para controlar todas sus decisiones. Es entonces que comienza tu misión: para encontrar y destruir este componente, vos sos reducido al tamaño de una célula, dentro de una nave, e inyectado en la corriente sanguínea de la víctima.



Concentrate en los enemigos

Necesitás tener mucha sangre fría para enfrentar naves, microbios, células, piedras en los riñones y otras cosas en el cuerpo humano. Al dar tu paseo por las venas y arterias del presidente de la Cyber Tech, concentrate en dar tiros contra los enemigos, porque no ocurre nada si te estrellás contra las paredes: ahí adentro es todo bien blandito. Cada fase se desarrolla en un órgano o parte diferente del cuerpo humano y vos recibís armas nuevas para cada misión. Damos un vistazo a las primeras fases y, después, a la fase final. ¡Buena suerte!

CONOCE TU NAVE



En la parte de arriba de la pantalla, de izquierda a derecha, fijate en tu puntuación, barra de energía y número de vidas. Abajo, las armas que podés usar en cada fase. Están numeradas.

COMANDOS

A - Tira

B - Selecciona arma

C - Bomba/Escudo

UN VIAJE POR EL CUERPO HUMANO

EN LA VENA ENCEFALICA

Cuando estés dando una vuelta por la vena encefálica, tratá de reventar principalmente a las naves grandes para ganar municiones. En esta fase, tus armas son: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro doble; 3) Tiro triple; 4) Tiro grande y fuerte; 5) Tiros fuertes secuenciados; y 6) Bomba.



En el trayecto, encontrás varios seres vivos extraños nadando por el cuerpo humano. Reventalos para ganar puntos.



JEFE - Tirá a la bola en el centro de esta nave después de que la misma suelte un rayo. Enseguida lanzará misiles. ¡Cuidado!



Reventá las naves que rodean la base "Portal" (la esfera gigante) y entrá en ella para cambiar de nave.

PARTE 2

Aquí tenés que destruir al enemigo antes de que llegue a su meta. Con la nueva nave, tus armas pasan a ser: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro doble; 3) Tiro triple; 4) Bola giratoria de protección; 5) Tiros fuertes secuenciados; 6) Argolla grande; 7) Protección.



Reventá esta hilera de naves para ganar un ítem. Será esencial para que completes la misión de esta etapa.



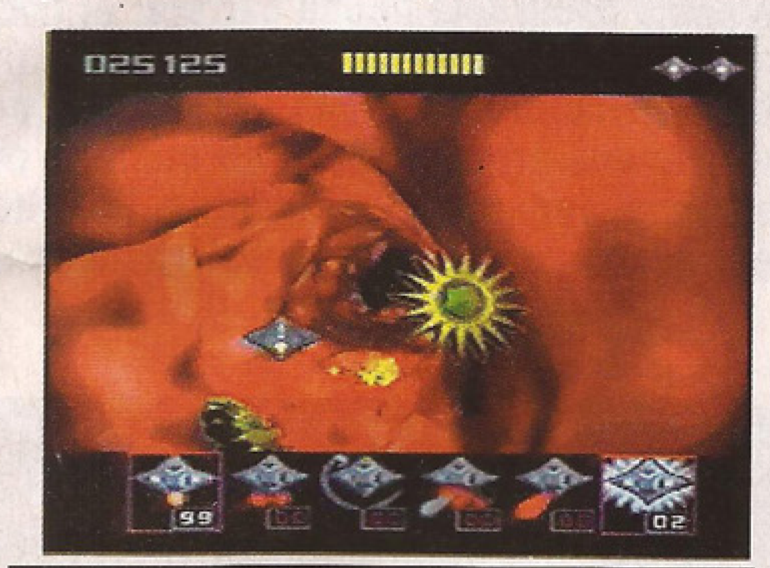
Destruí la nave plateada y larga enseguida del comienzo de la fase. Lanza tiros dobles y triples de láser. ¡Cuidado!



Tiros comunes casi no afectan esta nave, por eso, no desperdicies tus armas más fuertes en otros enemigos.

EN EL FEMUR

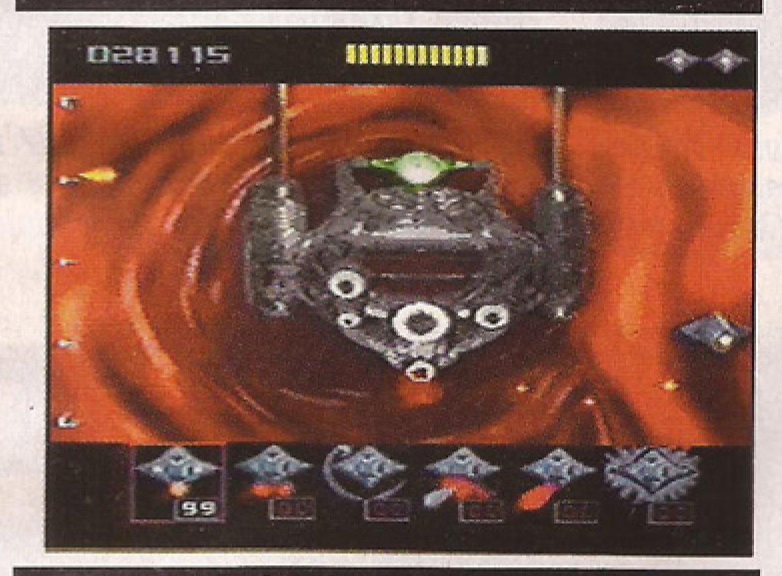
Estás dentro del muslo, cerca del fémur, el mayor hueso del cuerpo humano. Y tenés que cazar el mayor número posible de naves. Pero los enemigos ahora están más veloces y poderosos. Tu nueva nave tiene: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro doble; 3) Tiro triple; 4) Bola giratoria de protección; 5) Tiros fuertes secuenciados; 6) Argolla grande; 7) Bomba.



Las venas son estrechas en esta fase y las naves te atacan desde el frente, a montones. ¡Tenés que ser muy rápido para zafar!



Esta nave amarilla lanza un tiro láser súper poderoso que se come tu barra de energía como si fuera un chocolatín. Cuidado.



JEFE - Reventá la bola verde y quedate lejos de la abertura de los cañones en el frente de la nave.



Esta vez, cuando vuelvas a la base, vas a tener que enfrentar un número todavía mayor de enemigos.

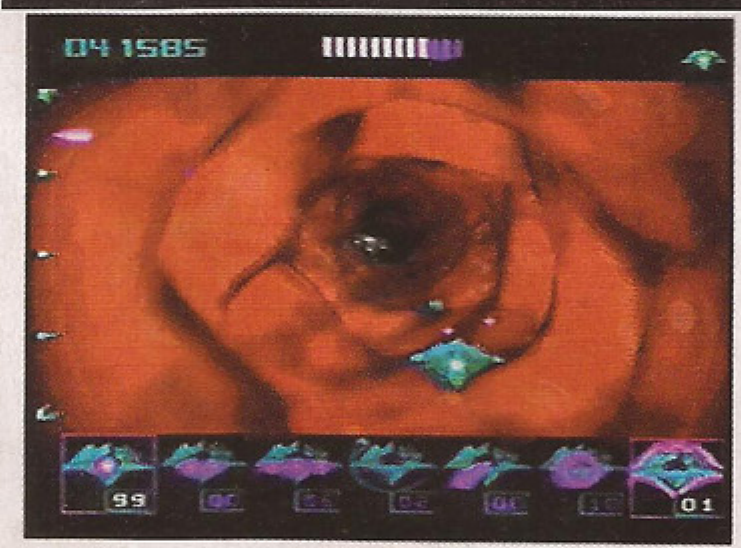
PARTE 2 Aquí salís nuevamente en una cacería de la nave enfrente tuyo. Pero, en lugar de la bomba, ahora tenés un escudo de protección.



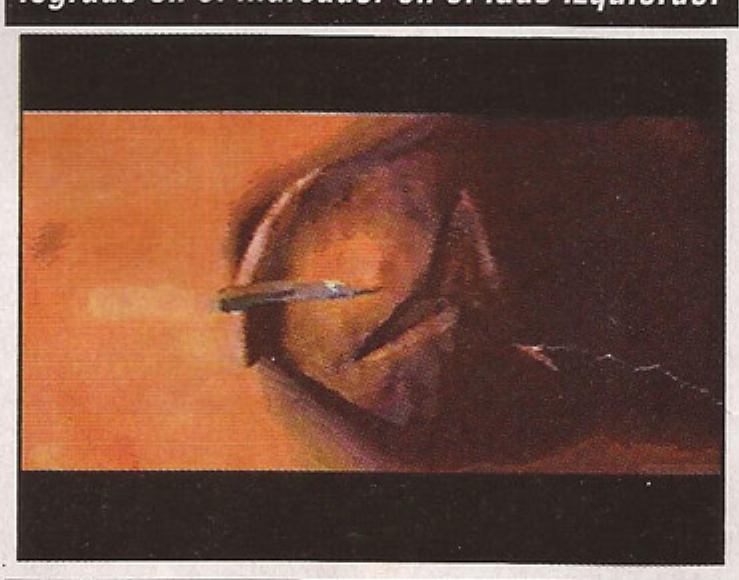
Destruí esta nave antes de que la misma llegue a su objetivo. Cuidado con los misiles que ésta dispara hacia atrás.



Usando la argolla grande, le quitás casi toda la energía al enemigo. Verificá el estrago logrado en el marcador en el lado izquierdo.

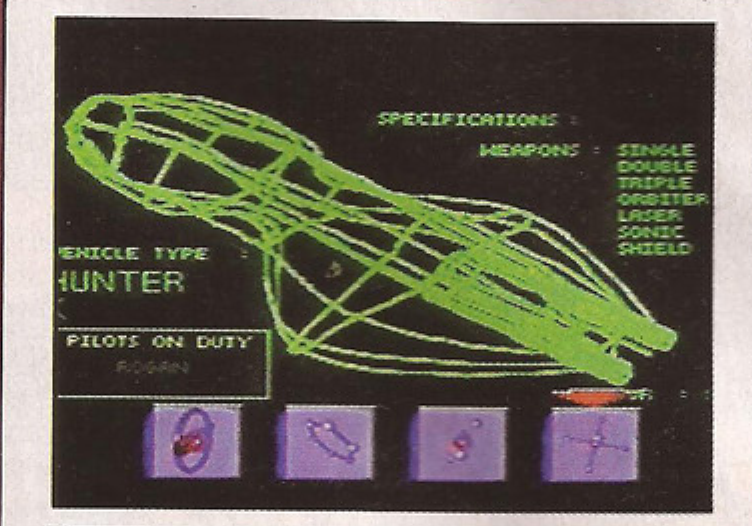


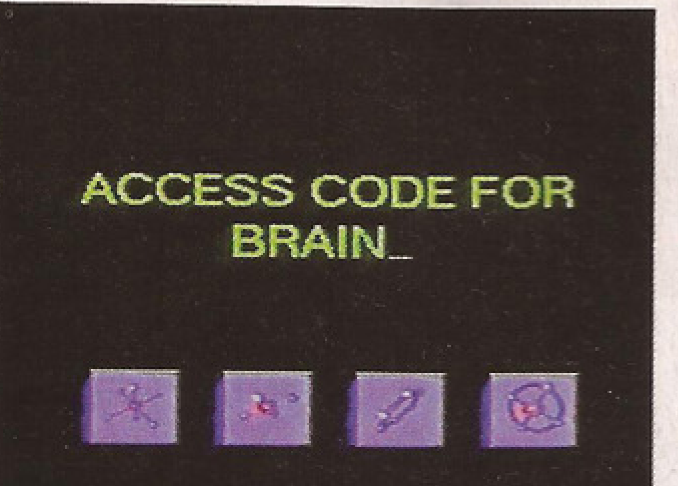
Quedate en la parte de abajo de la pantalla y no pares de moverte de un lado para otro. Así le resulta más difícil al enemigo acertarte.



Después de destruir la nave, llegás cerca de la válvula del corazón humano. ¡Corrés mucho peligro, pero el espectáculo es alucinante!

ANDA DIRECTO A LA ULTIMA FASE: EL CEREBRO





Estos passwords te llevan directo a la última fase y al combate con el jefazo final: un robot que controla el cerebro del presidente de Cyber Tech.

Dentro del cerebro, las venas y arterias son muy pequeñas. Por eso, tenés que hacer la fase entera sin nave, usando solamente tu ropa especial ...¡y estás armado hasta los dientes, claro! Las armas son: 1) 99 tiros; 2) Tiro doble; 3) Tiro triple; 4) Bola giratoria de protección; 5) Tiros fuertes secuenciados; 6) Argolla grande y 7) Fuego azul.



Tu arma más poderosa es el fuego azul. Usala siempre que sea posible para reventar a los enemigos.

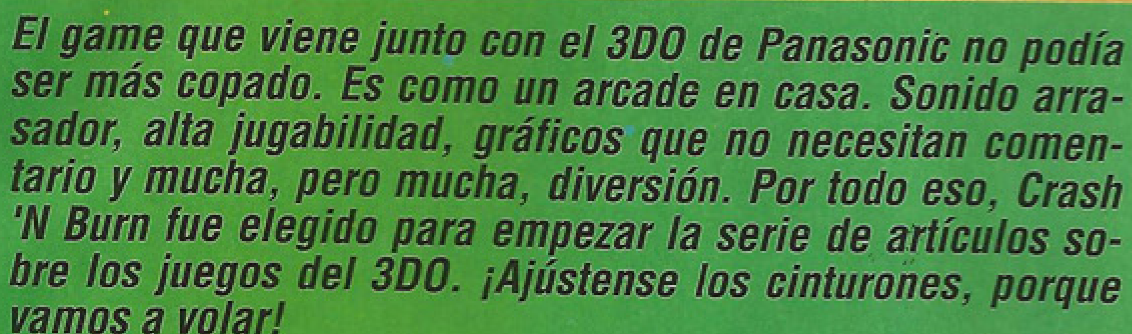


JEFE - Tirale en la "boca" y en la cabeza de este robot. ¡Si fallás, serás engullido!

CRASH'N BURN / Crystal Dynamics

Carrera — 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

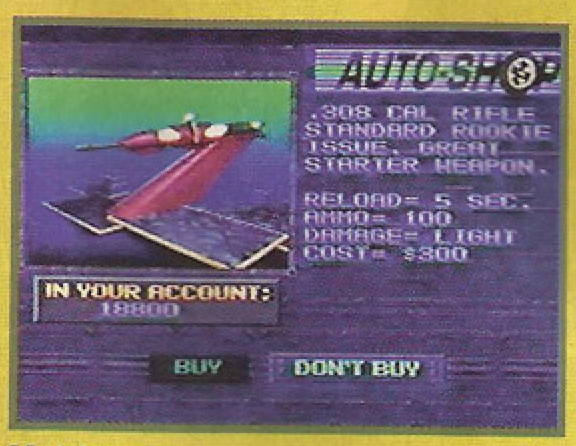


El game que viene junto con el 3DO de Panasonic no podía ser más copado. Es como un arcade en casa. Sonido arrasador, alta jugabilidad, gráficos que no necesitan comentario y mucha, pero mucha, diversión. Por todo eso, Crash 'N Burn fue elegido para empezar la serie de artículos sobre los juegos del 3DO. ¡Ajústense los cinturones, porque vamos a volar!



Sin Escrúpulos

Crash 'n Burn es una carrera totalmente salvaje, que reúne a seis pilotos sin ningún escrúpulo y sus máquinas bestiales. Para vencer, no basta hacer una buena carrera: el tema es destruir a los otros competidores, transformando las pruebas en verdaderas luchas a muerte. El game viene pesadito en el arsenal: hay una gran variedad de misiles, cañones, minas y láseres con poderes aniquiladores. Pero hay también equipos de defensa para aumentar tus chances de supervivencia.

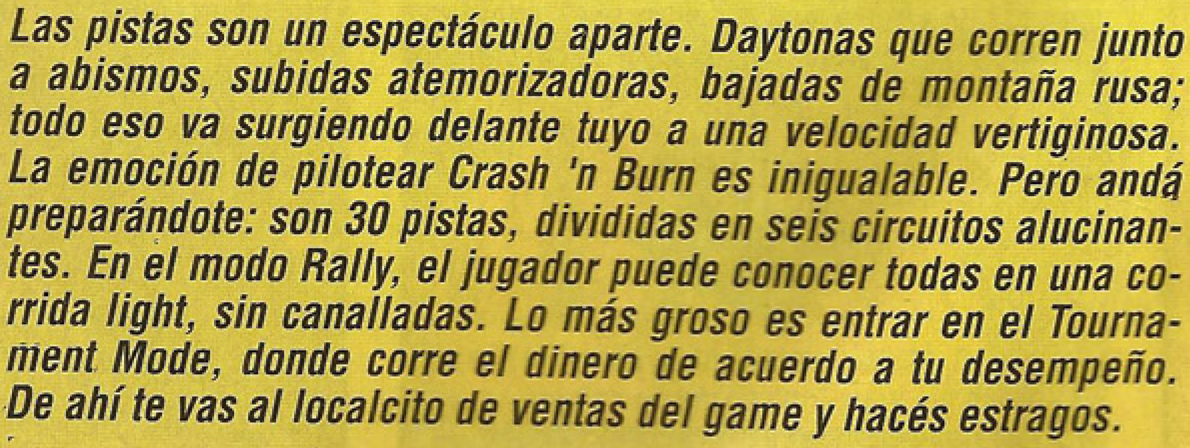


Multimedia ya es otra cosa. Al elegir las armas, las ves todas en funcionamiento en una animación increíble.



¿Y a la hora de elegir piloto? El game te muestra una peliculita en que el personaje te da su mensaje.

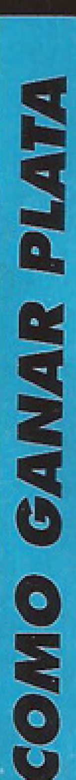




THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Pistas espectaculares

Las pistas son un espectáculo aparte. Daytonas que corren junto a abismos, subidas atemorizadoras, bajadas de montaña rusa; todo eso va surgiendo delante tuyo a una velocidad vertiginosa. La emoción de pilotear Crash 'n Burn es inigualable. Pero andá preparándote: son 30 pistas, divididas en seis circuitos alucinantes. En el modo Rally, el jugador puede conocer todas en una corrida light, sin canalladas. Lo más groso es entrar en el Tournament Mode, donde corre el dinero de acuerdo a tu desempeño. De ahí te vas al localcito de ventas del game y hacés estragos.



COMO GANAR PLATA

Hay varias maneras de ganar dinero en el Tournament Mode. Hay premios, para las tres primeras colocaciones, por cada competidor abatido, por la destrucción del campeón de la pista y por récord de carrera. Estos son los premios:

1° lugar - $ 2.000

2° lugar - $ 750

3° lugar - $ 500

Competidor abatido - $500

Drone abatido - $100

Campeón abatido - $1.000

Récord de pista - $2.000

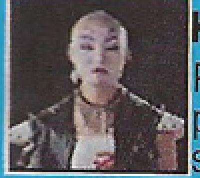
PILOTOS Y MAQUINAS

Fang
El piloto más sanguinario. Pero su Hammerhead es lenta.

Max Amillion
Dirige la Assassin, máquina de gran velocidad final pero aceleración y combatividad bajas.



Druger
Dirige la Vortex, máquina con excelente aceleración y velocidad final.



Klaw
Piloto de la Sniper. Equilibrio es su mayor cualidad.



Tasman Twix
Piloto de la Caretaker. Ambos forman una pareja equilibrada.

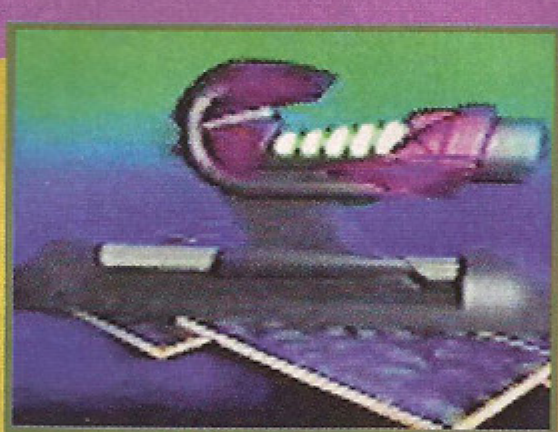


Rocker
Agresivo, pilotea la Flatliner, máquina con buena aceleración.

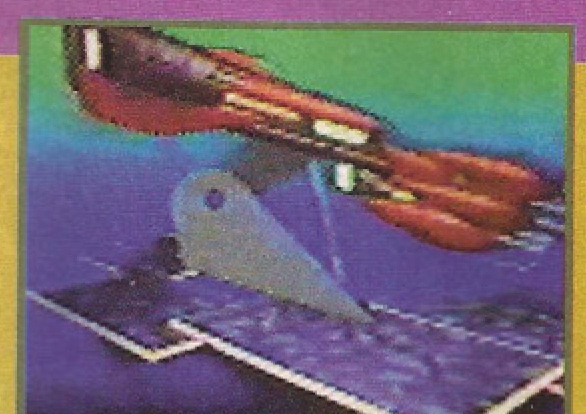
CONOCE TUS EQUIPOS

GUNS

RIFLE 0.308 Es el arma más barata. Produce daños leves, da 100 tiros y se rearma en 5 segundos. $300
RIFLE 0.30 Por solamente $600, esta arma liviana te da 300 tiros continuos.
RIFLE 0.50 Provoca daños medianos. Da 500 tiros continuos y cuesta $2.500.
LANZALLAMAS Provoca daños medianos. Su carga da 10 segundos de funcionamiento. $6.500.
VULCAN Da 500 tiros continuos. Provoca daños medianos y cuesta $9.000.

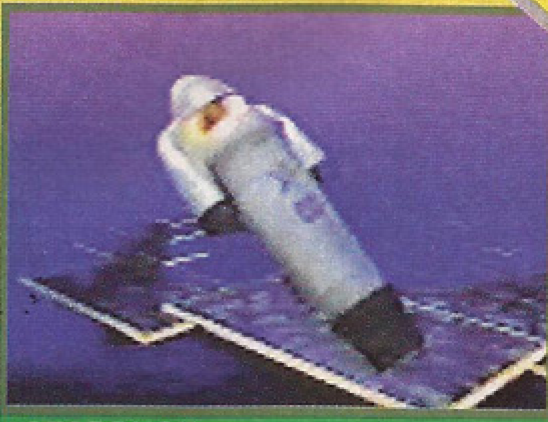


LANZAGRANADAS
Da 18 tiros, rearmándose en 5 segundos. Daños medianos y $5.000



HELLFIRE ROTOGUN
Grandes estragos. Da 500 tiros continuos, pero cuesta $20.000

MISSILES



STARBUST
Provoca daños considerables. Son 8 disparos con recarga en 2 segundos y costo de $7.200



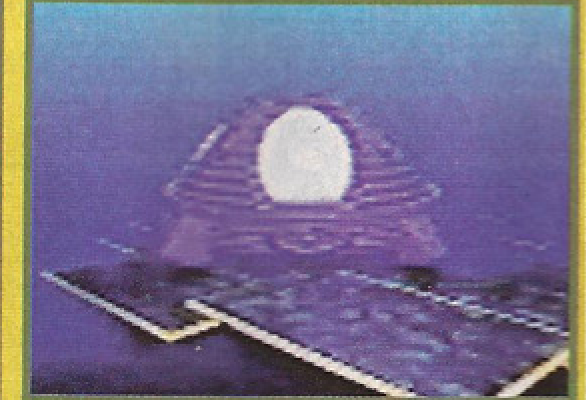

MOD POD
Misil teleguiado. Cuesta $2.000, da 4 disparos y se rearma en 10 segundos.

ROCKET PACK - Opción barata y eficiente. Por $700, tenés derecho a 8 tiros que se rearman en 2 segundos.
TOW - No vale mucho la pena. Cuesta $1.100, da 6 tiros con daños leves y tarda 10 segundos en rearmarse.
WILD DEVIL - Su sistema de guía infrarroja le da gran precisión. Por $5.200 tenés derecho a 4 tiros que se rearman en 10 segundos.
BLACK WIDOW - Un tiro y adiós. Por $9.500 adquirís seis disparos de este poderoso misil que se rearma en 5 segundos.
BULL'S EYE - Totalmente exterminador. Por $13.000 disparás 4 veces, en intervalos de 60 segundos.

HAZARDS



WEEL SPIKES
Dispositivo acoplable a las ruedas, hace picadillo las gomas de los adversarios. Cuesta $300.



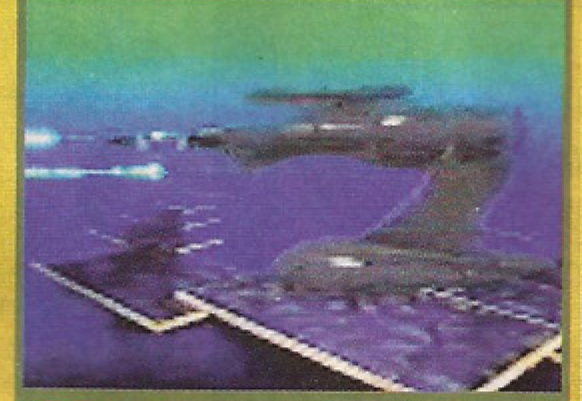
HEAVY ROAD MINE
Mina estacionaria de daños leves. Por $600 te llevás 3 minas.

ACID ROAD - Su carga ácida destruye a la víctima rápidamente. 3 por $1.300.
MAGNET HEAV - Mina magnética, se pega en los autos que pasan cerca. Provoca daños considerables. Comprá 4 por $3.000.
BOMBOT - Mina robotizada, sale detrás de los autos. Tiene alto poder explosivo. Comprá 5 por $4.500.
PENETRATOR - Arrasa hasta con autos bien reforzados. Llevá 6 por $6.000.
VORTEX - Envuelve al auto de tal manera que provoca daños enormes. Por $8.000, te llevás tres.

ENERGY WEAPONS



FUSION CASTER
Provoca daños variables, tiene carga infinita y demora 10 seg. para rearmarse. Cuesta $2.000.



STILETTO
Provoca daños medianos, pero demora un minuto para rearmarse. Carga infinita. $10.000.

PULSE - Tiene carga infinita. Rearma en un segundo, provoca daños leves y cuesta $600.
TWIN LASER - Tiene las mismas características del Pulse, sólo que dispara dos haces. Cuesta $3.000.
PHOTON - Carga infinita, daños leves y recarga en 1 segundo. Cuesta $3.000.
PLASMA - Provoca daños medianos y rearma en medio segundo. Cuesta $15.000.

ARMORS

Steel Plate
Es la protección más simple que podés tener en tu auto. En la práctica no impide los daños provocados por ataques. $1.000.

Kevlar
Armadura de fibra, es resistente a los tiros de rifles y ametralladoras; $4.000.

Reactive
Defensa que disminuye el efecto de los misiles; $5.500.

Reflective
Su superficie espejada minimiza los daños provocados por los láseres y rayos; $6.500.

Regenerative
Protección que se autorregenera instantáneamente; $12.000.

Ceramic
Protección contra el calor de las llamas y explosiones; $9.000.

SPECIALS

Nitro Boost
Para turbinar el auto; $12.500.

Combat Tyres
Neumáticos resistentes; $500.

Polarized Glass
Protección contra los relámpagos de las bombas y rayos; $2.000.

Auto Flare Gun
Dispersa ataques teleguiados; $7.500.

Auto Chaff Gun
Ayuda a escapar de los misiles; $8.500.

Taser Coils
Da choques al que toque la parte trasera; $5.000.

El Contrabandista

En el medio del torneo, este cyborg puede aparecer con ofertas tentadoras. Tiene equipos que no están autorizados, para venderte bajo cuerda. Si tenés dinero ...es un buen negocio.

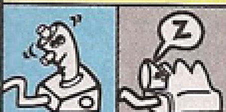


LA BANDA DE Mônica en EL RESCATE



LA BANDA DE MONICA en EL RESCATE/ Sega

Aventura | 2 Mega | 1 jugador



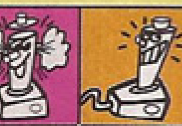


GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

Por fin apareció un buen juego con Cebollita y compañía! Es La Banda de Mónica en El Rescate. Y ya que demoró bastante, el game vino con un desafío alucinante, de ésos que te hacen quedar horas y horas rompiéndote la cabeza. Esta vez aparece el villano del primer juego, el capitán Feo. La estructura y los escenarios son los mismos de Wonder Boy 2. Mónica y compañía esperan todavía el día en que presenten un juego exclusivo, sólo de ellos. Mientras tanto aprovechá! Mónica, Cebollita, Bidú, Angelito y su banda son siempre bienvenidos!

¡Oh no, Mónica raptada!

La historia del game es sencilla: Mónica es raptada y hechizada por el Capitán Feo. Y toda su banda se moviliza para liberarla. El objetivo en el game es conseguir la Cruz de Salamandra: sólo ella liberará a Mónica de la magia que la aprisiona. Por todas partes hay comercios y hospitales, donde vos podés comprar armas y restablecer tu energía. Para esto, es necesario reventar a los villanos para juntar dinero y encontrar los siete baúles de tesoro escondidos.

En el final de cada fase aparece un dragón jefe. Cuando vos lo derrotás, aparece un montón de oro. Tomá todo el oro que puedas, antes de que una llama voladora te toque. La llama te transformará en otro personaje con nuevas armas y poderes, para encarar otra fase.

FASES Y PASSWORDS

Las fases corresponden a cada personaje del juego. Si lo deseás, saltá las fases usando estos passwords, que también te darán un montón de ítems.

CHICO BENTO - 3 Corazones, 2 Diamantes y $1.150 - 2CKF7HL8G0PH2L

BIDU - 4 Corazones, 36 Diamantes y $5.120 - 6CVFPKL8UDFA70

CEBOLLITA - 5 Corazones, 49 Diamantes y $2.816 - CL5M554B3BA731

MAGALI - 6 Corazones, 99 Diamantes y $2.048 - KXGWPT4FE6JA6C

ANGELITO - 7 Corazones, 99 Diamantes y $2.304 - 9JC7YHTXN5HVL

COMANDOS

Direccional - Selecciona objetos en la Pantalla de Opciones/Mueve el personaje

↓ - Para agacharse

↑ - Para abrir puertas

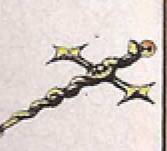
BOTON 1 - Ataque/Retorna al juego en la Pantalla de Opciones

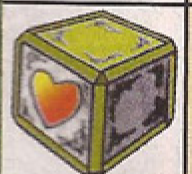
BOTON 2 - Salta/Confirma una selección del Direccional

↓ + BOTON 2 - Dispara arma especial

↓ + BOTON 1 - Para disparar agachado

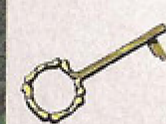
ITEMS

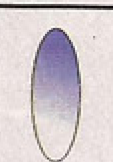

Sólo conseguirás rescatar a Mónica si conseguís este ítem.


Aumenta tu barra de vida en un corazón.


Restaura parte de la vida.

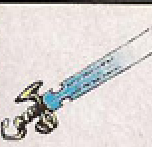

Restaura totalmente la vida.

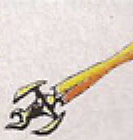

Abren las puertas con cerraduras.


Si tenés pocas, no podrás comprar ítems o armas en los comercios.


Restaura completamente las vidas cuando el marcador esté en cero.

ARMAS

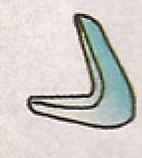

Esta espada permite que deshagas algunos tipos de piedras.


En algunos lugares, esta arma crea bloques de piedra. Es esencial en el final del juego.


Avanza contra cualquier enemigo, haciendo estragos.


Dispara hacia arriba, abatiendo a quién esté allí.


Daña a todos los enemigos en la pantalla.

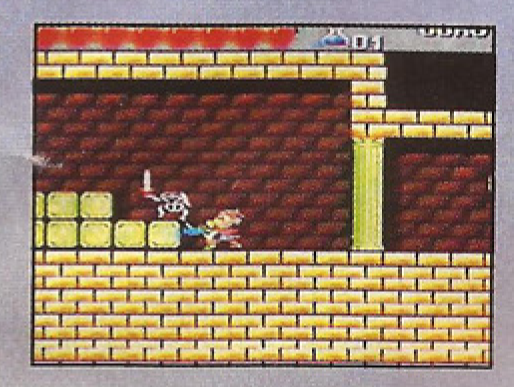

Va y vuelve detonando.


Tifoncito para reventar a los enemigos. Rebota después de alcanzarlos.


Varias armas aumentan tu vida, dan invulnerabilidad y ayudan a juntar ítems y poderes.

FASE DE MONICA

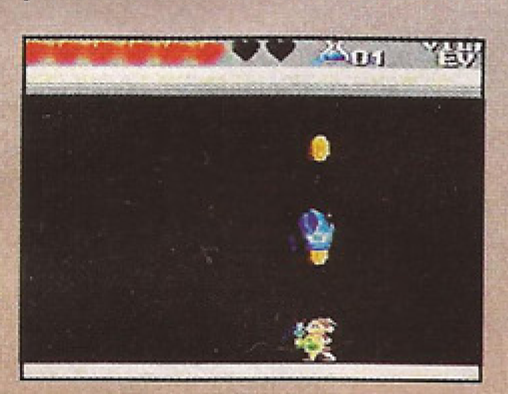
Andá a la derecha y caé al nivel de los esqueletos en el pozo. Andá a la izquierda y entrá en la puerta en el final del corredor para enfrentar al Dragón.



Los esqueletos saltan por encima tuyo para atacarte por la espalda. ¡Cuidado!



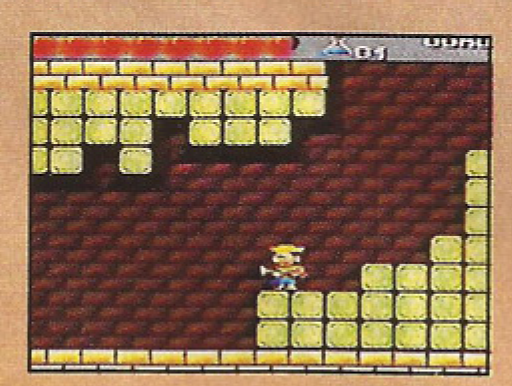
Jefazo - Esperá en el ángulo izquierdo a que llegue el dragón. Corré, saltá, dale en la nariz y huí enseguida. Repetí todo hasta reventarlo...



...y surgirán muchas monedas y una llama. Tomá todo el oro antes de que la llama te toque para convertirte en Chico Bento



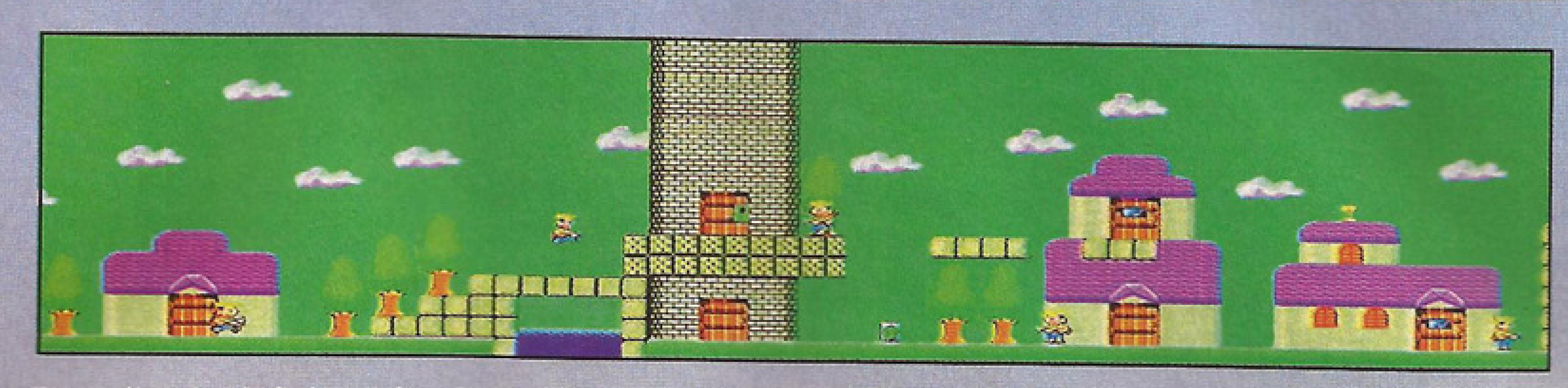
De vuelta al corredor, andá a la derecha para matar al monstruo y ganar la llave de la puerta.



Esperá que caigan los bloques y formen una escalera para que subas hasta el Castillo.

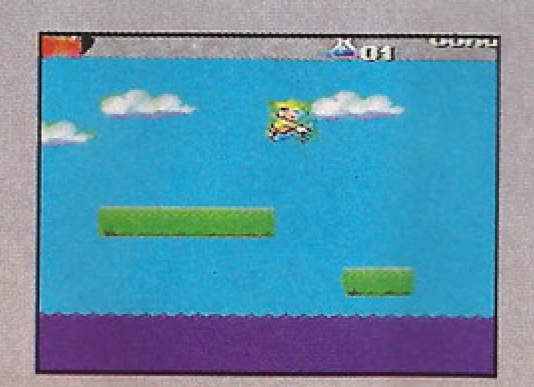
FASE DEL CHICO BENTO

Vas a volver a esta ciudad durante todo el juego. Es el punto de salida de todas las fases. Entrá en la primera puerta con ventana y tomá un Password.

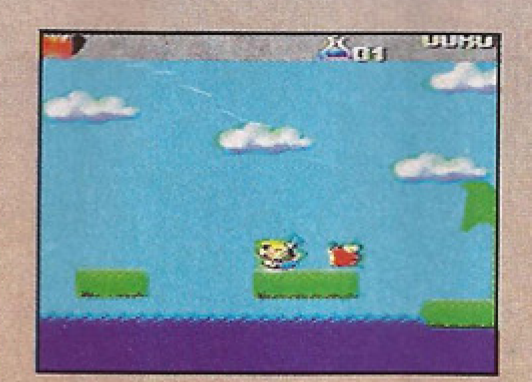


De vuelta a la ciudad, entrá en la 3ª puerta (debajo de la torre) y bajá al foso para tomar un Corazón en el baúl.

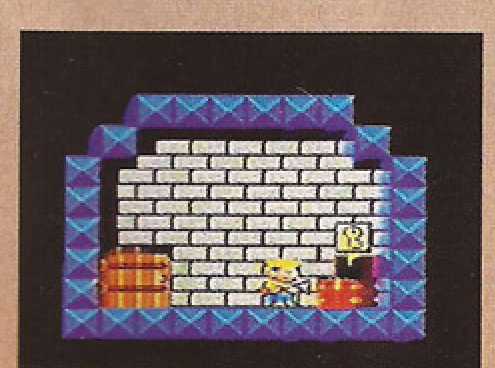
En la segunda puerta (debajo del comercio), entrarás en las cloacas y saldrás en un escenario marítimo.



Saltá de isla en isla hasta llegar al castillo. ¡No te caigas al agua! Vas a entrar en una zona subacuática difícil para Chico Bento.



Los cangrejos molestos sólo revientan cuando vos tirás agachado.

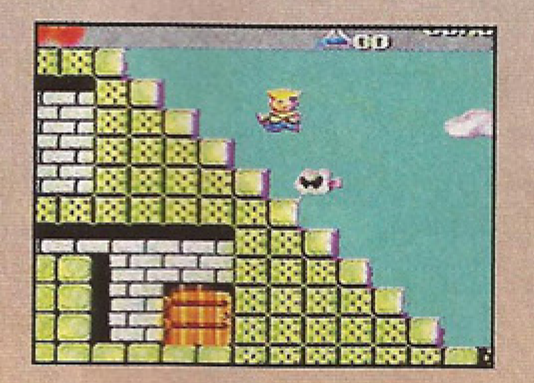


En el Castillo, tomá la llave en el baúl detrás de la puerta y volvé a la ciudad. Ahora podés entrar en la puerta del segundo piso de la torre.

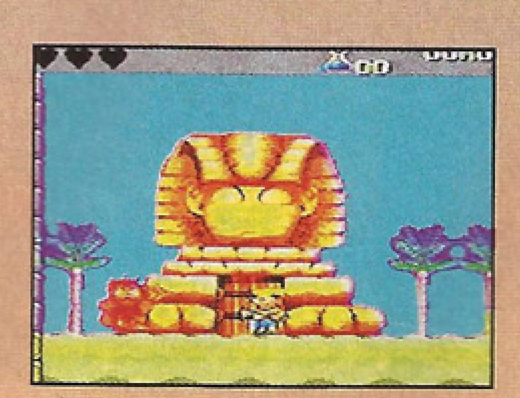
Subí hasta la pantalla de los cactus y andá hacia la izquierda. Reventá a los bichos verdes con dos tiros y barré el fuego de los girasoles con tus tiros. ¡Cuidado con las bombas de los pozos!



En la 1ª cueva de la Hormiga León de fuego bajá al pozo y, a la izquierda, entrá en una puerta para tomar ítems en un baúl.

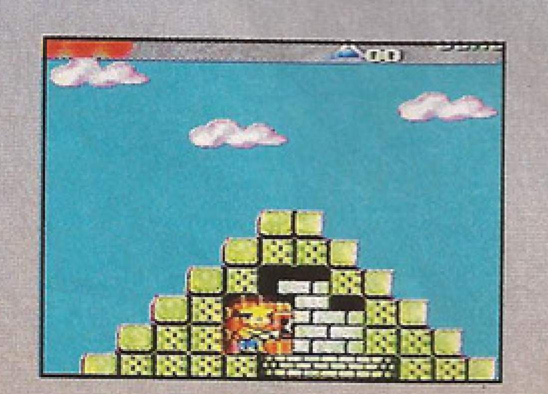


En el mismo pozo, saltá en el trampolín y subí la pirámide hasta la puerta de la Esfinge. Tomá el Corazón en el baúl.



Para conseguir mucho dinero, entrá y salí de la pantalla de la Esfinge, reventando al Cíclope cada vez.

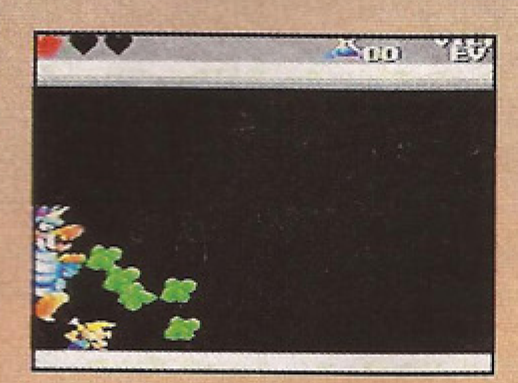
Volvé dentro de la pirámide hasta los dos huecos: bajá por el de la derecha. La puerta de la izquierda es un hospital...restaurá tu energía.



En el tope de la pirámide abrí la puerta y seguí a la izquierda, hasta el final. Bajá y continuá a la izquierda. Pasá las tres esfinges de oro y enfrentá al Dragón Momia.



Jefazo - Esperá, en la izquierda de la pantalla, que el dragón venga a atacarte. Cuando llegue cerca, acertale en la nariz...



...Y quedate debajo de él cuando suba, para no ser alcanzado por los tiros. Te transformarás en Bidu después de derrotarlo.

TIPOS DE PUERTAS

SIN VENTANA

Abren las nuevas zonas del juego o salas con baúles de tesoro.

CON VENTANA

Cuando están abiertas, podés comprar armas e ítems, o recibir un Password.

CON CERRADURA

Precisarás una llave cada vez que tengas que abrir una de ellas.



¡A apretarse los cinturones de seguridad porque Speed Racer y su poderoso auto Match 5 están de vuelta! Sale directo de los dibujitos animados (¿Te acordás de Meteoro? Hace diez años estaba en todos los televisores) para la pantalla de tu PC, en un game de mucha acción y velocidad. Para quien no conoce a Speed (alias Meteoro), es un muchacho cuyo estilo de vida simboliza la alta tecnología a mil revoluciones: en compañía de su pandilla GO, que incluye a su hermano Spridle, su novia Trixie y otros amigos, Speed compite en las más peligrosas pruebas automovilísticas del mundo, enfrentando a los peores villanos como adversarios.

SPEED RACER IN THE CHALLENGE OF RACER X / Accolade	
Acción	1 ó 2 jugadores
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION	

SPEED RAC

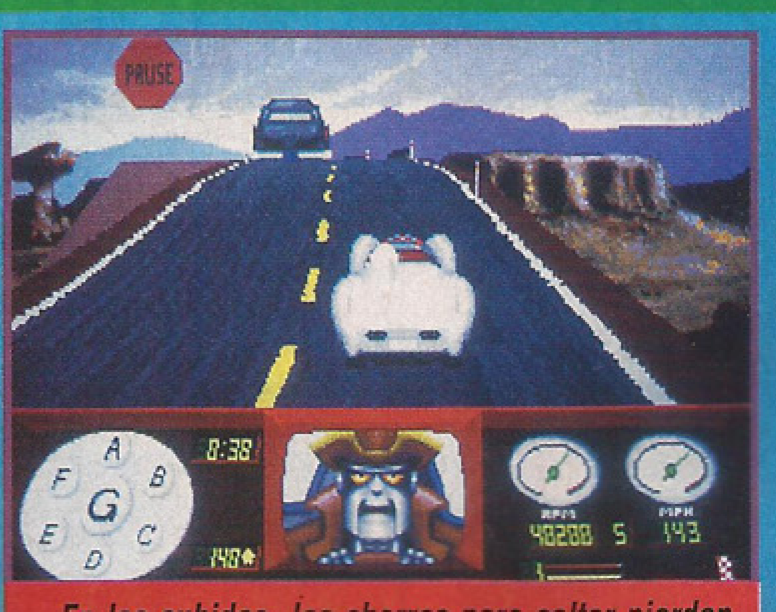
electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

PC

DETONA CON EL MATCH 5

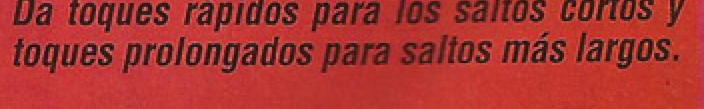


En cada fase, el juego fija una meta: aquí, hay que reventar al adversario señalado.

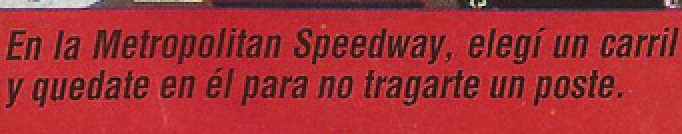


En las subidas, los chorros para saltar pierden fuerza: el auto se levanta sólo un poquito.




Da toques rápidos para los saltos cortos y toques prolongados para saltos más largos.




En la Metropolitan Speedway, elegí un carril y quedate en él para no tragarte un poste.



Al equipar tu auto, Pops aconseja: "Comprá sólo lo necesario para esta carrera".



En el aire, o en accidentes, tenés que ser hábil con y usar el impulso del auto a tu favor.

Detonando a Mil por Hora

En esta aventura, Speed es desafiado por el piloto Racer X a demostrar quién es el mejor piloto del mundo. Para esto, tiene que disputar seis pruebas, en selvas, desiertos y ciudades. Su auto, el Match 5, desarrollado por su papá, Pops, es el más veloz y avanzado de todos los tiempos. Pero, incluso así, necesitará toda su habilidad y reflejos para auxiliarlo en esta disputa. Go, Speed Racer, go!

Simulador de Dibujo Animado

Speed Racer es más un juego de acción que un simulador. O tal vez intente simular más el dibujito animado que la realidad.

Los gráficos no son muy detallados y el juego tampoco tiene el realismo de un simulador.

Vos podés chocar con tu auto a gusto que no pasa nada, como en los dibujos animados.

Elegí tu Auto

El juego tiene siete pistas, cada una con siete niveles de dificultad. Seis de las pistas son de competición y una es para entrenamiento.

Al avanzar de nivel, las pistas van volviéndose más grandes, más llenas de obstáculos y con oponentes más agresivos y veloces.

Vos podés elegir entre pilotear el auto de Speed, el Match 5, o el Shooting Star, de Racer X. Los dos están equipados con un arsenal de combate: sierras giratorias para detonar a los otros autos, ametralladoras, chorros propulsores para que el auto vuele y equipos para buceo.

Pero el Match es más veloz que el Shooting Star, el cual a pesar de ser más lento, tiene mayor estabilidad en las curvas.

Según el desempeño en la carrera, vos podrás comprar ítems en el comienzo de cada prueba y equipar tu auto. Los autos siempre tendrán el Extra-turbo (mecanismo que eleva la velocidad) y resortes que permiten saltar adversarios u obstáculos.

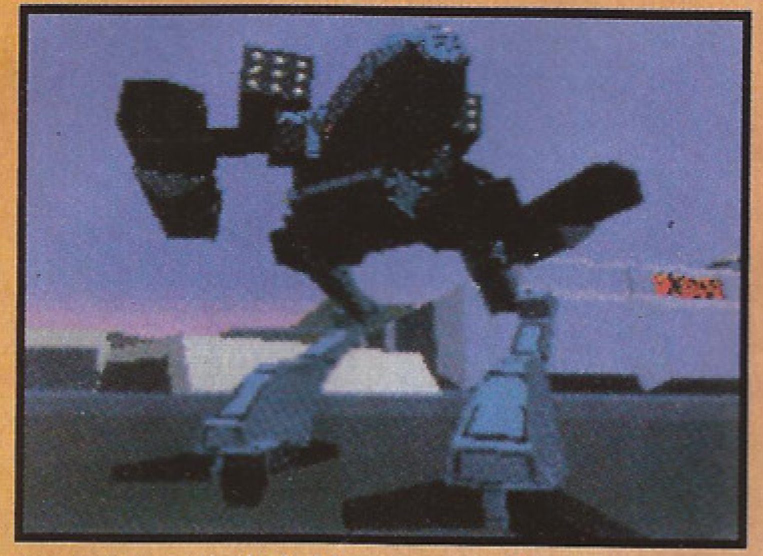
CONFIGURACION MINIMA *PC AT 386 con 25 MHz, 3 Mega de memoria RAM, Hard Disk con 9 Mega libres y monitor VGA. Compatible con SoundBlaster, AdLib, AdLib Gold y ProAudio Spectrum.*

R IN THE CHALLENGE OF RACER X

LO QUE YA SE VIENE

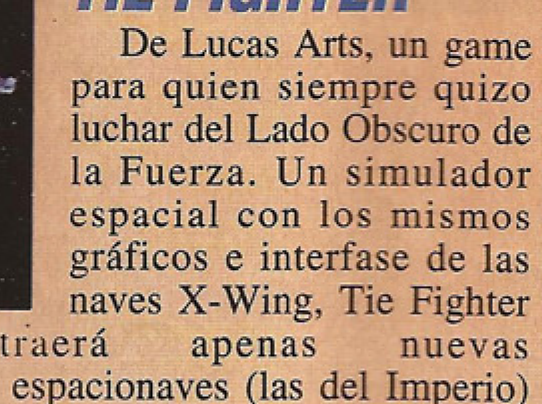
Querido detonador de teclados. Ya está llegando la hora de que te compres un CD ROM. Por lo menos, eso fue lo que señaló la industria del área en el Consumer Electronics Show, realizado en Las Vegas, entre el 6 y 9 de enero pasado. Pero si todavía no tenés este accesorio, todo bien. También hay novedades en disquette. Como siempre, las softwarehouses se ponen con todo y prometen mundos y aventuras. Te anticipamos lo que va a estar destacándose en las importadoras y negocios en la temporada verano-otoño. ¿OK? Entonces, ¡Enter!

MECHWARRIOR 2: THE CLANS



Uno de los games más esperados de la softhouse Activision. Diseñado para ser un supersimulador de gráficos 3D, el juego transcurre en el universo BattleTech, donde una guerra devastadora ocurre entre diversos clanes. Todos luchan con robots BattleMechs, que pesan 100 toneladas y tienen poder suficiente para arrasar una ciudad. Vos sos un piloto de guerra y podés elegir uno de los 16 tipos de robots, en misiones simples o en Modo Carrera. Tiene la opción de jugar de a dos, vía modem. Debió salir en formato CD y para Hard Disk. Para la segunda mitad del año, la Activision promete otro paquete con 17 modelos más de BattleMechs.

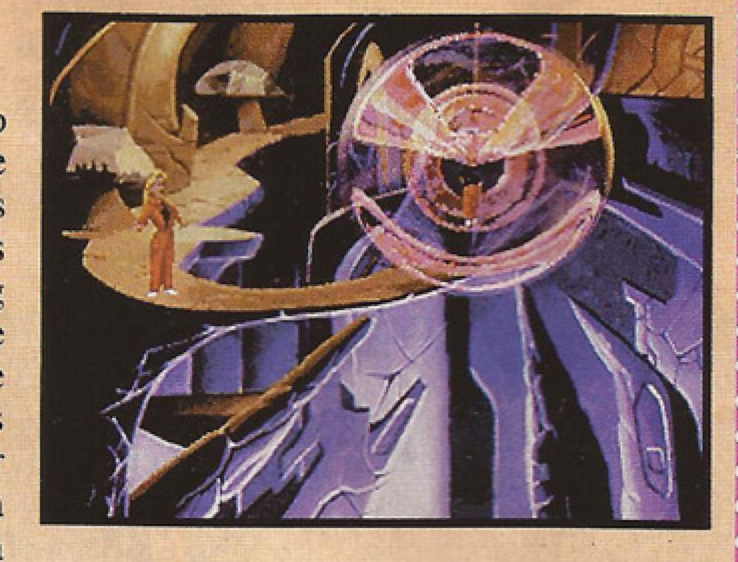
TIE FIGHTER



De Lucas Arts, un game para quien siempre quizo luchar del Lado Obscuro de la Fuerza. Un simulador espacial con los mismos gráficos e interfase de las naves X-Wing, Tie Fighter traerá apenas nuevas espacionaves (las del Imperio) y algunos ajustes en relación a la versión anterior.

Presentación del '94, en los Estados Unidos, con precio de alrededor de 70 dólares. Como en el X-Wing, habrá otros dos paquetes con otras misiones.

THE DIG



Una aventura de la mano de Steven Spielberg, que creó la historia, los personajes y algunos de los puzzles del juego. The Dig te coloca en el papel de Boston Low, comandante de un equipo de exploradores espaciales enviado a destruir un asteroide cercano a la órbita de la Tierra. Pero una trampa alienígena transporta a todo el grupo a un mundo extraño y fantástico. Low debe controlar el pánico de la tripulación y encontrar un modo de volver a la Tierra. El game debería haber salido en este semestre, pero la Lucas Arts decidió cambiar el formato de floppy disk al de CD ROM. Por eso llegará para fin de año.

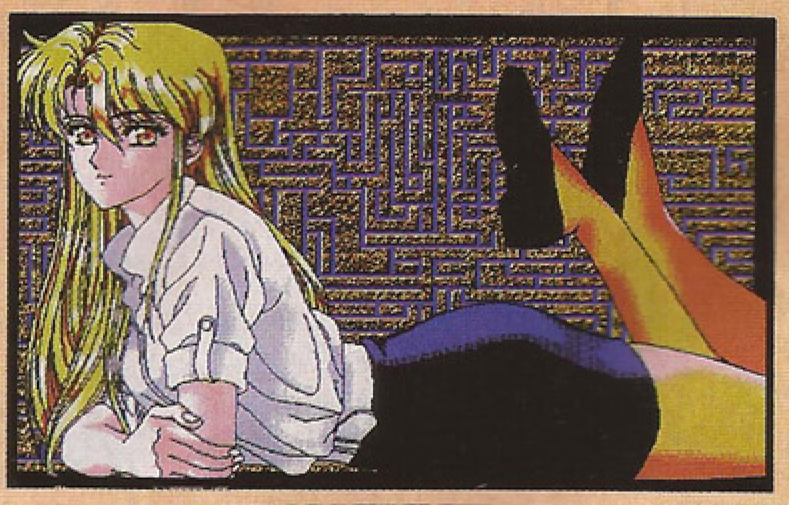
11TH HOUR

Después del éxito de The 7th Guest, el personal de la Trilobyte/Virgin resolvió hacer una continuación. Dos veces mayor que el original, 11th Hour llevará al jugador de vuelta a la mansión de Henry Stauf, 70 años después de la conclusión del primer episodio. En la piel del reportero Carl Denning, vas a tener que encontrar a Robin Morales, otro reportero que estaba investigando los asesinatos en la antigua mansión. Todos los cuartos fueron rediseñados y mejorados, y el juego traerá un total de una hora de animaciones. Debe estar saliendo.

UNDER A KILLING MOON

La Acess, famosa por sus aventuras digitalizadas, entra en la era del CD ROM con este game que combina escenarios en tres dimensiones con videograbaciones de la actriz Margot Kidder (la Luisa Lane de Superman II) y del actor Rusell Means (El Ultimo de los Mohicanos). Vos sos Tex Murphy, el mismo detective privado de Mean Street y Martian Memorandum, que está buscando un crimen para resolver, en un universo después de la Tercera Guerra Mundial.

METAL & LACE
The Battle of the Robo Babes

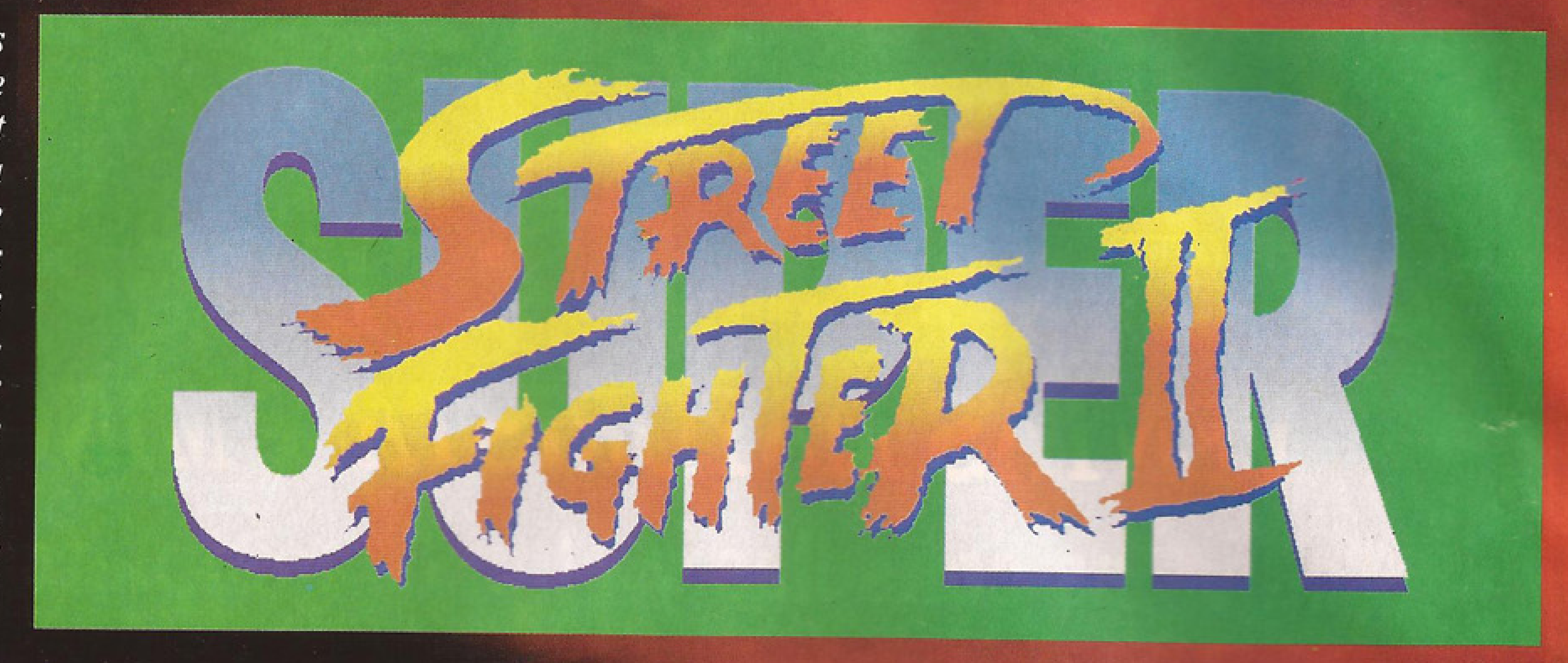


Para quien se remetió con Cobra Mission, Mega Tech está presentando Metal & Lace, un juego tipo arcade de lucha. La historia transcurre en un mundo futuro y vos tenés que elegir tu luchadora y las armas para las batallas. Metal & Lace, en la versión para mayores de 18 años, trae gráficos violentos y eróticos, característica de la softwarehouse. Pero el game saldrá también en versión menos picante y violenta, para mayores de 13 años. Menores de 13, en los Estados Unidos, ni a palos.

THE LAWNMOWER MAN

Parece que el film El Hombre Del Jardín re-copó y, además de las versiones en cartucho, va a aparecer también en CD para PC. El juego sale de las manos de una Softhouse inglesa, Sales Curve, que promete uno de los mejores productos de los experimentos con Realidad Virtual. EL CD traerá visión de 360 grados, gráficos 3D y estilos variados de juego en las 30 fases, con sonido stereo Hi-Fi.

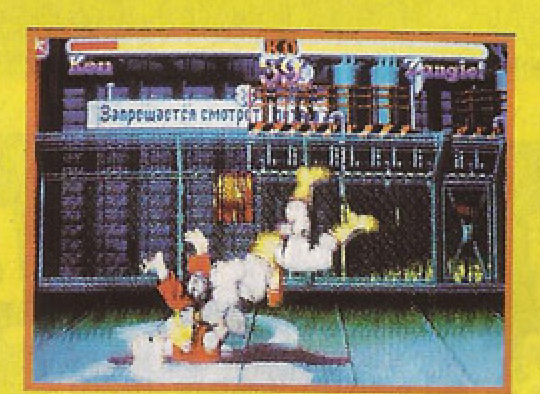
Ya debés estar con los dedos llenos de callos de tanto jugar Super Street Fighter 2, ya que esta máquina es maravillosa, y te pasamos un montón de datos sobre los personajes nuevos en ACTION GAMES. Ahora, damos otros golpes de los nuevos luchadores y golpes nuevos de Zangief, Chun Li, Balrog y Sagat. ¡Y en un próximo número habrá más!



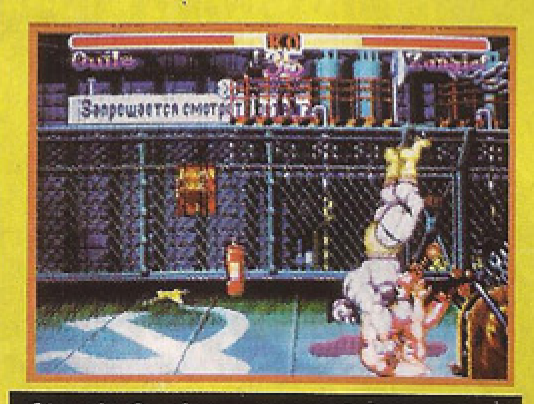
ZANGIEF

¡Zangief mejoró! Ganó dos pilones nuevos. Pero para compensar, su pilón triple está totalmente vulnerable, y se ha vuelto mucho peor.

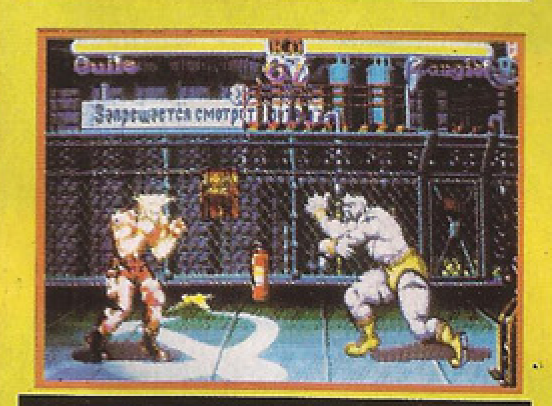
Su velocidad y fuerza no variaron. Zangief continúa fuerte, pero pesado.



Flying Power Bomb - → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + C



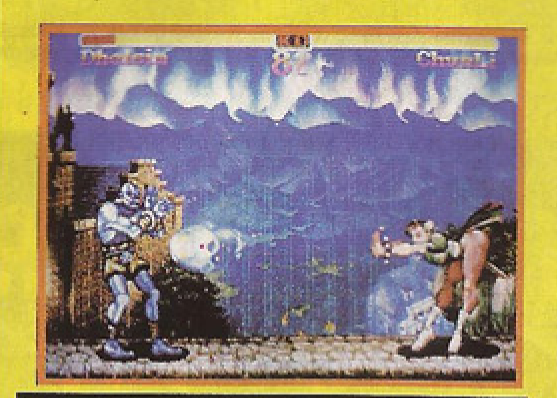
Atomic Suplex - cerca del enemigo, → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + C



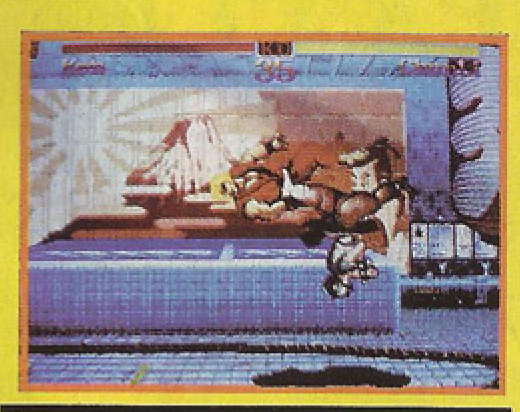
No hagas el pilón triple (Spinning Pile Driver) de lejos, porque Zangief confunde todo y recibe más de lo que da.

CHUN LI

Chun Li no cambió mucho. Tiene una nueva patada y su magia perdió alcance, porque ahora no recorre toda la pantalla. Pero Chun Li está más sensual: para competir con Cammy, para la colita en cuanto suelta las magias.



Kikouken - ← 2s, → + S



Spinning Bird Kick - ↓ 2s, ↑ + C



Chest Flip Kick - cerca del adversario apretá CM. Ahora, este golpe acierta al enemigo dos veces seguidas.

BALROG

Balrog, el boxeador, tiene un montón de nuevos golpes que no pasan de simple animación.

Pero ganó un golpe para defenderse de magias y golpear a los enemigos que vienen por arriba: Buffalo Head Butt.



El Dash Punch (←, 2s, → + S) está más fulminante, pues derriba al adversario enseguida.



Buffalo Head Butt - ↓ 2s, ↑ + S

SAGAT

No cambió casi nada en Sagat, el principal enemigo de Ryu, excepto las animaciones de las cachetadas. Pero Sagat continúa fuerte y burro. Una lástima no haberlo mejorado, porque Sagat es uno de los personajes más queridos.



Fijate cómo quedó el rodillazo ↓ ↘ → ↗ ↑ + C de Sagat con esta nueva animación.



El Tigger Uppercut → ↓ ↘ + S continúa vulnerable al máximo.

COMANDOS

Las flechas direccionales valen con tu luchador a la izquierda.

S	Cualquier botón de puñetazo	SFR	Puñetazo débil
C	Cualquier botón de patada	CFO	Patada fuerte
SFO	Puñetazo fuerte	CM	Patada mediana
SM	Puñetazo mediano	CFR	Patada débil

FEI LONG

Fei Long sigue el estilo Bruce Lee y es un tipo muy creído de sí mismo. Es rápido y fuerte, pero no posee ninguna magia.



Shienkyaku - → ↓ ↘ + C

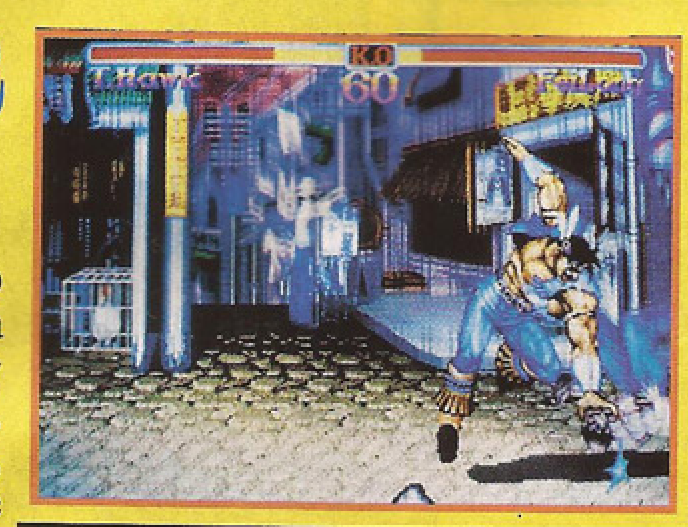


Rekaken - ↓ ↘ → + S. Acertá este golpe tres veces seguidas y reventá la energía del adversario.

EN EL JAPON ESTAN HACIENDO GRANDES CAMPEONATOS DE ESTE ARCADE, EN EL QUE PUEDEN JUGAR HASTA OCHO JUGADORES SIMULTANEAMENTE, BASTANDO "LINQUEAR" CUATRO MAQUINAS. ¡ES EL DELIRIO MAXIMO! ¿SERA POSIBLE ESTA MARAVILLA POR AQUI TAMBIEN?

THUNDER HAWK

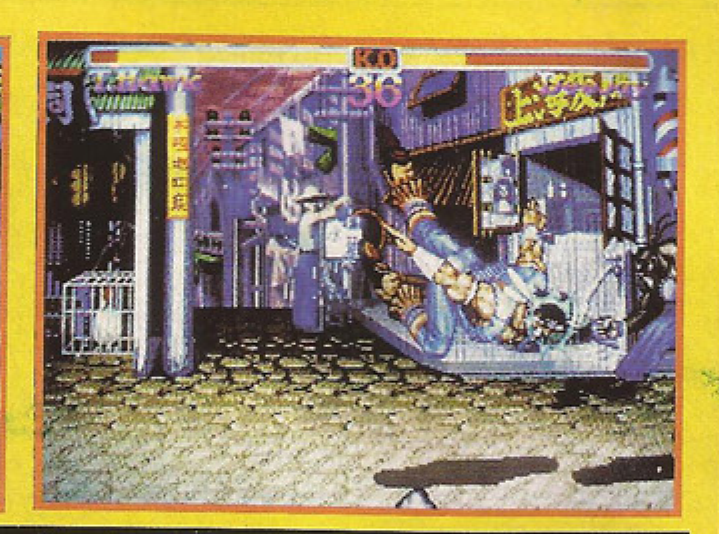
Este indio grandote detesta las mentiras y las peleas. T. Hawk es lerdo, pero bastante fuerte. Recuerda a Zangief.



Mexican Typoon - → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + S



Tomahawk Buster - → ↓ ↘ + S



Condor Dive - Durante el salto, apretá los tres botones de puñetazo.

CAMMY

Es el personaje más sensual que haya aparecido en el mundo de los videogames. La inglesita no es muy fuerte, pero tiene rapidez y encantos para dar y regalar.



Thrust Kick - → ↓ ↘ + C



Spin Knuckle - ← ↙ ↓ ↘ → + S



Cannon Drill - ↓ ↘ → + C

DEE JAY

El jamaiquino Dee Jay es un negrazo con buena pinta. Es razonablemente fuerte, le gusta el reggae y es bastante rápido.



Machine Gun Upper - ↓ 2s, ↑ + S repetidamente.



Double Rolling Sobatt - ← 2s, → + C



Max Out - ← 2s, → + S

Ilustración electrónica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

NUEVOS ARCADES REVOLUCIONAN AL PUBLICO DE EE.UU.

¡Un show de novedades! Todos los años es la misma cosa. Diciembre y enero son los meses en que las empresas presentan sus mejores máquinas. Enterate de los arcades que ya enloquecen a la muchachada norteamericana. Y que, con suerte, prontito vos mismo vas a estar disfrutando.

HUMAN CUP '93 GRAND STRIKER

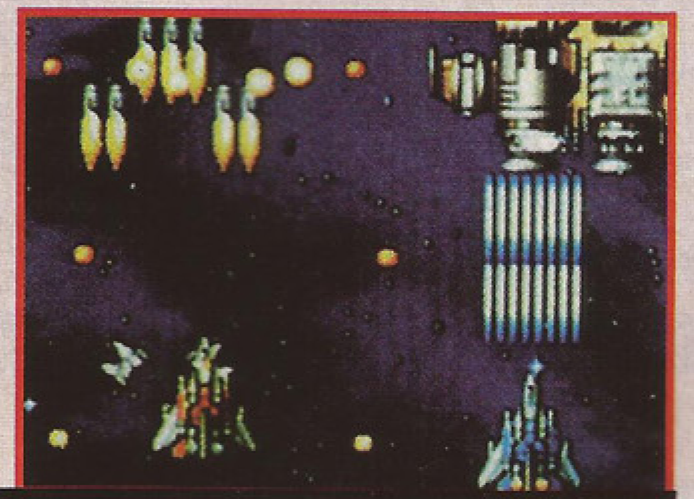
¿Cansado de los arcades de fútbol de Taito? No hay drama. Human decidió acabar con tu problema. Embalados con la Copa del Mundo de los Estados Unidos, este game de fútbol llega muy oportunamente. Los gráficos son cristalinos y funcionales, los efectos sonoros están muy bien colocados y la jugabilidad es casi perfecta. Human Cup 93 Gran Striker es fácil de aprender. Pero muy difícil para volverse un crack. Jugar un partido contra la computadora no es como enfrentar a Bulgaria en las Eliminatorias de la Copa. Al final, el mayor triunfo de este arcade es la velocidad...



¡No es un potrero cualquiera! Usá una táctica decente y mandate para arriba para hacer goles campeones. ¡Al ataque!

MAD SHARK

Desde Space Invaders que los arcades espaciales tienen gran éxito. Y Mad Shark, producido por Allumer, no debería ser una excepción. Vos sos el piloto de un caza ultramoderno y tenés la misión de destruir campamentos enemigos esparcidos por las fases. El esquema general del juego es gastadazo: juntar armas, que van de lásers a misiles, aumentar tu arsenal y reventar todo lo que aparezca. Hasta ahí, nada groso. El tema es que los gráficos son simpáticos y la respuesta excelente. Resultado: un arcade espacial re-bueno. Principalmente la opción para dos jugadores. Llamá a un "brother" gamemaníaco y embárquense en este viaje a las estrellas.



Volá lado a lado. El sentido de equipo ayuda mucho a la hora de reventar enemigos grandes como éste.

GROUND EFFECTS

Preparate para acelerar fuerte. Ground Effects no trae ninguna gran novedad. ¡Por eso mismo es copado! Vos comandás un F-1 por diversas pistas bestiales, enfrentando a fieras de la velocidad en el intento por vencer las pruebas. Los efectos visuales son alucinantes y el desafío, escalofriante. Un gol de la Taito, uno de los capos de los arcades.



Echale un vistazo a este "asado de gomas". Su realismo es impresionante. Pero no te quedes mirándolo, si no vas a derrapar...

DYNA GEARS

¡Pesadilla es poco decir! ¿Te acordás de esas criaturas extrañas que ves en las pesadillas y que te dejan temblando el resto de la noche? Pues bien, Sammy puso un montón de esas en Dyna Gears. Es una mezcla de acción con Adventure, llena de monstruos peludos. Roger y Arnold, los protagonistas, deben usar sus poderes naturales y armas especiales para destruir a los monstruos. Saltá, escalá y tirá. Hacé de todo para mantenerte vivo. No será fácil. Como amigos te lo decimos...



Los ataques especiales varían de acuerdo con el personaje. Usalos para librarte de enemigos indeseables.

DRAGONBALL Z

¡Volvieron! ¿No te parece que los personajes de una de las series preferidas de los japoneses daba para más? Dragonball Z, de Banpresto, es el arcade importado más comentado en los Estados Unidos. Exito absoluto en Japón, este juego de lucha tiene gráficos que son una masa y golpes re-buenos. El movimiento de los personajes es un show aparte. Como en la versión para SNES, el desafío es terrible. Pero nada que un tipo experto y loco por los golpes (como vos) no pueda sacar.

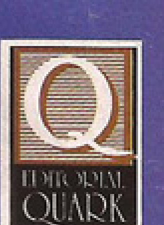


Gráficos alucinantes con el encanto de las historietas. ¡Dragonball Z es copadísimo!

ESTO ES SOLO UN APERITIVO. EN PROXIMAS EDICIONES, MAS NOVEDADES PARA VOS, ARCADEMANIACO.

EDICION ESPECIAL

Vos hacés CARTELERA ACTION GAMES





World Heroes
El último combate

POR PABLO ALCARAZ
DE V. LUGANO



La Masa Atómica

POR SEBASTIAN TOMADIN
DE FORMOSA



En exclusiva la Familia de Darío

POR DARIO ACEVEDO
DE CLAYPOLE



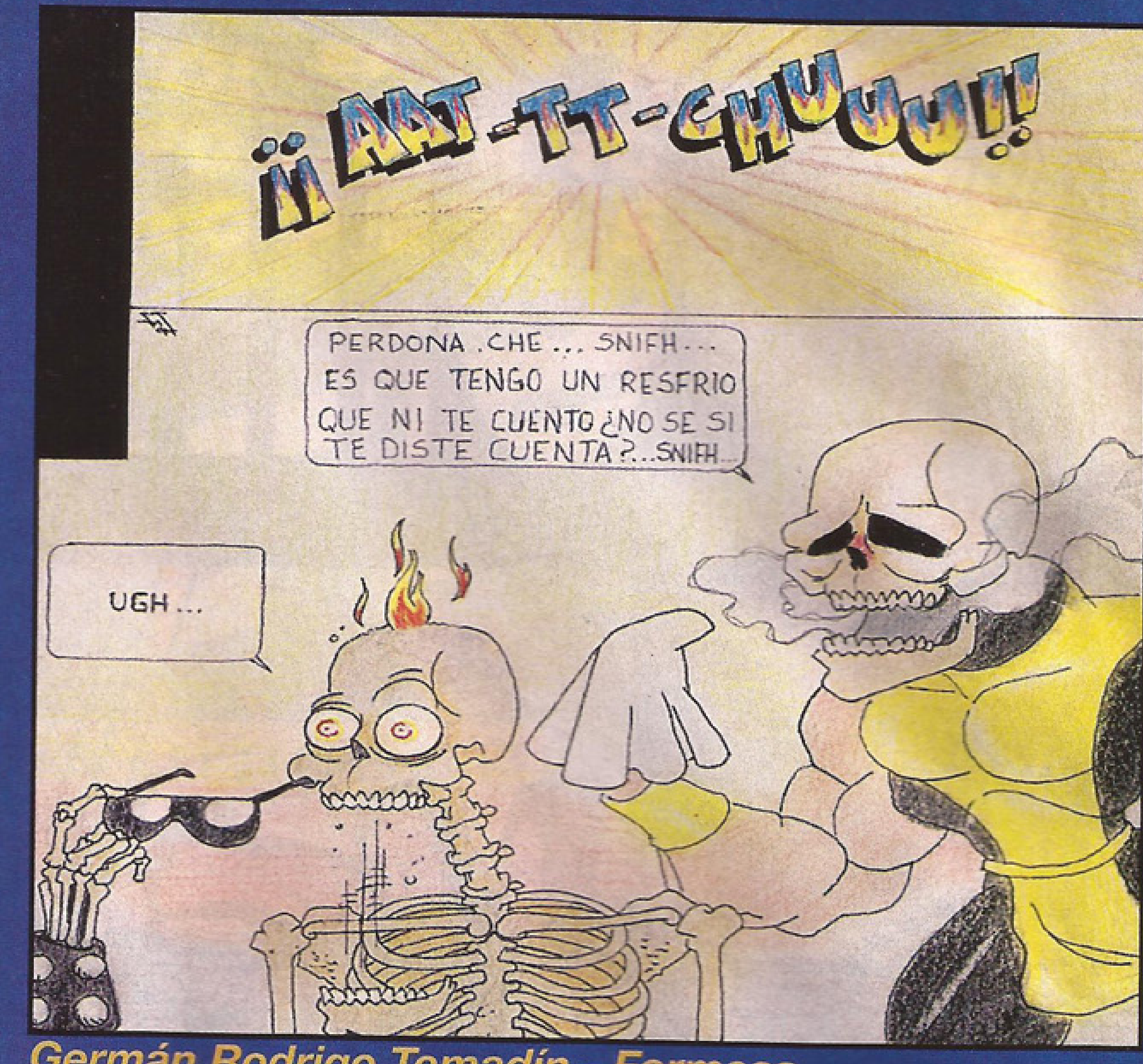
Abrimos esta sección para que puedas expresarte libremente. ¡Aprovecha!

Este dibujo pertenece a Cristian Quiñones

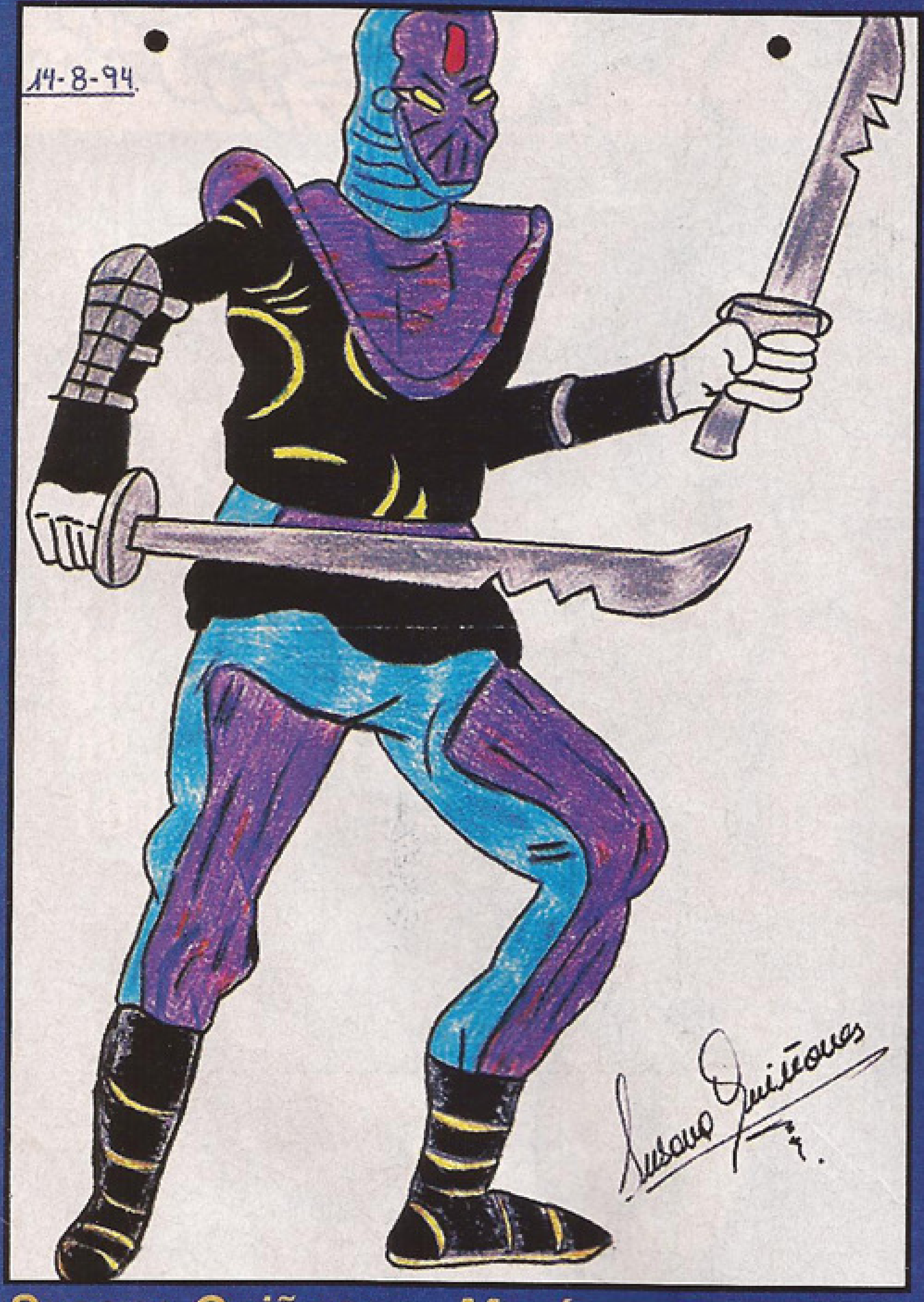
Escribinos a: Cartelera Action Games - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - (1029) Buenos Aires



Andrés F. Menda Sosa - Montevideo, R.O.U.



Germán Rodrigo Tomadín - Formosa



Susana Quiñones - Morón

Juan Cruz Pérez López - Mar del Plata





Para que tus dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, olvídalo.



Sebastián Donelli - Capital

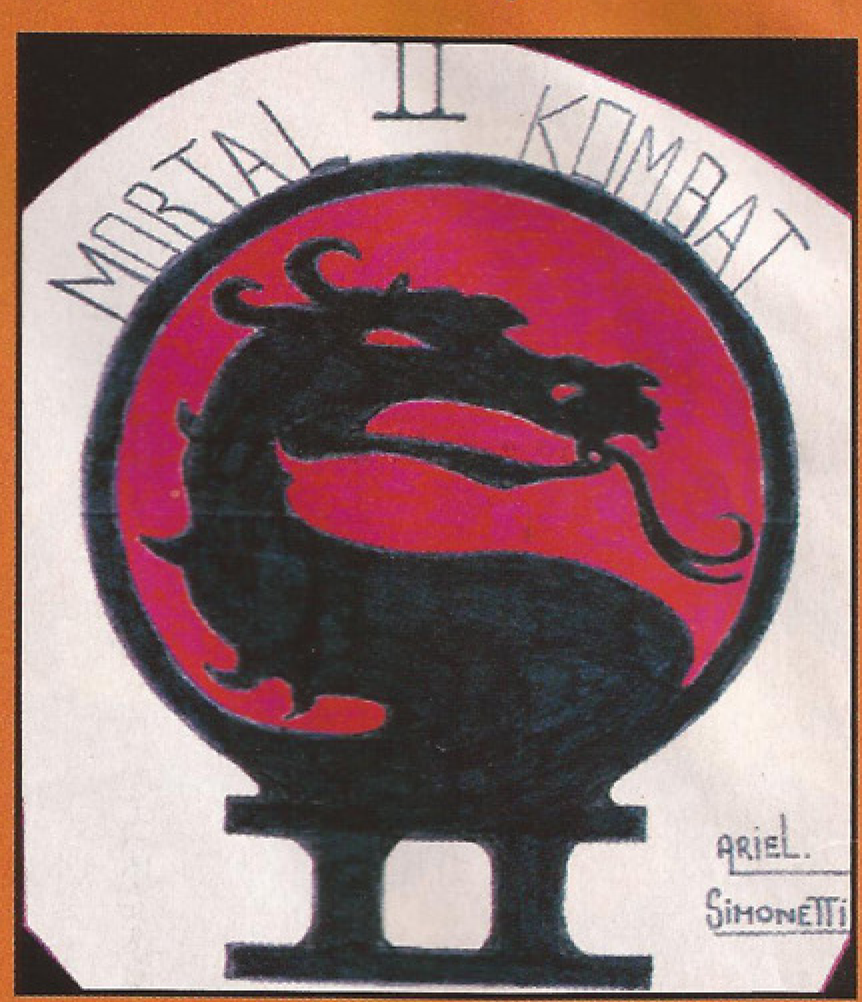


Pablo Aranas - Bolívar

Ojo! no te quedes afuera.



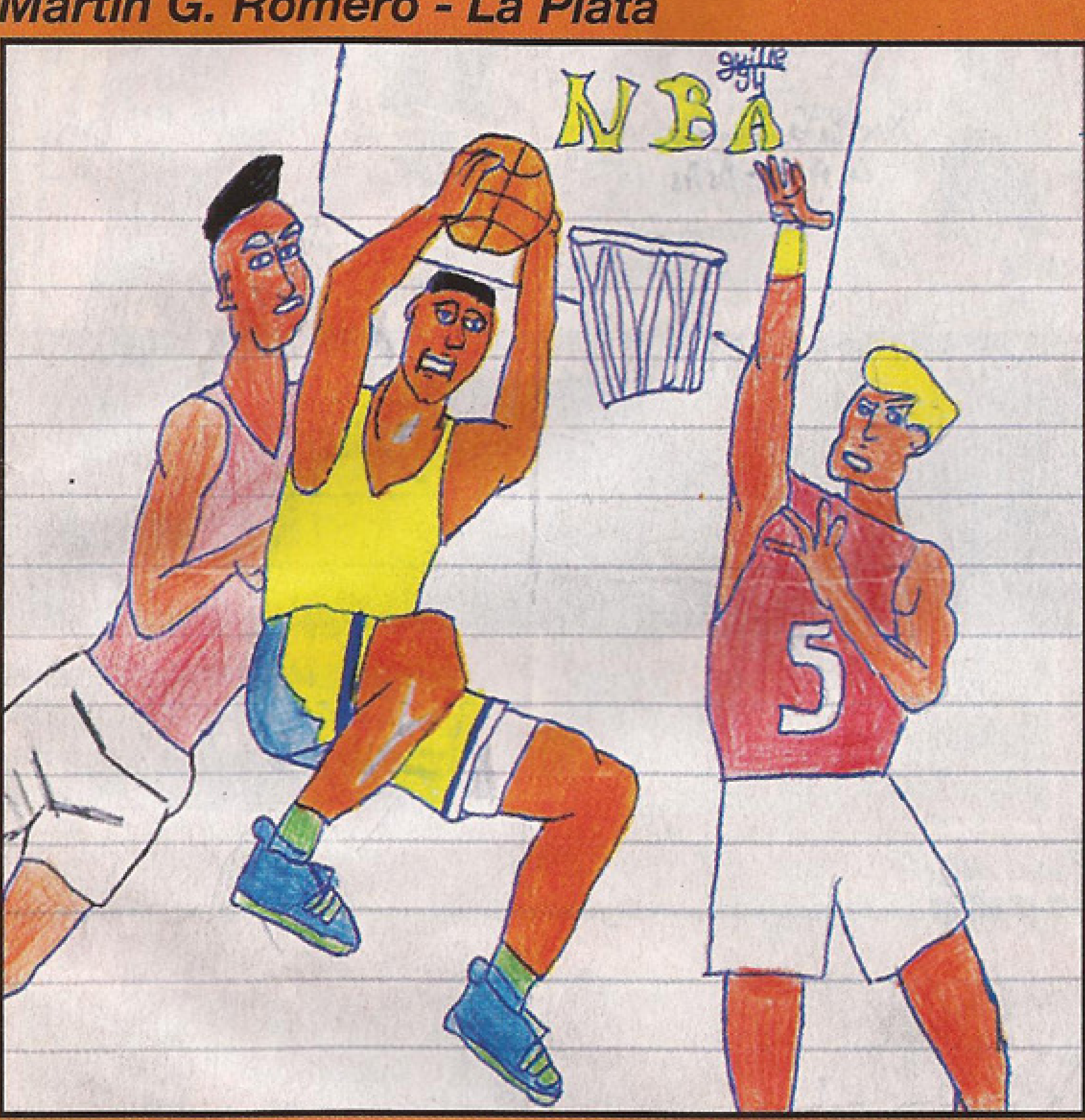
Fernando Rodolfo Mariano - Rosario, Santa Fe

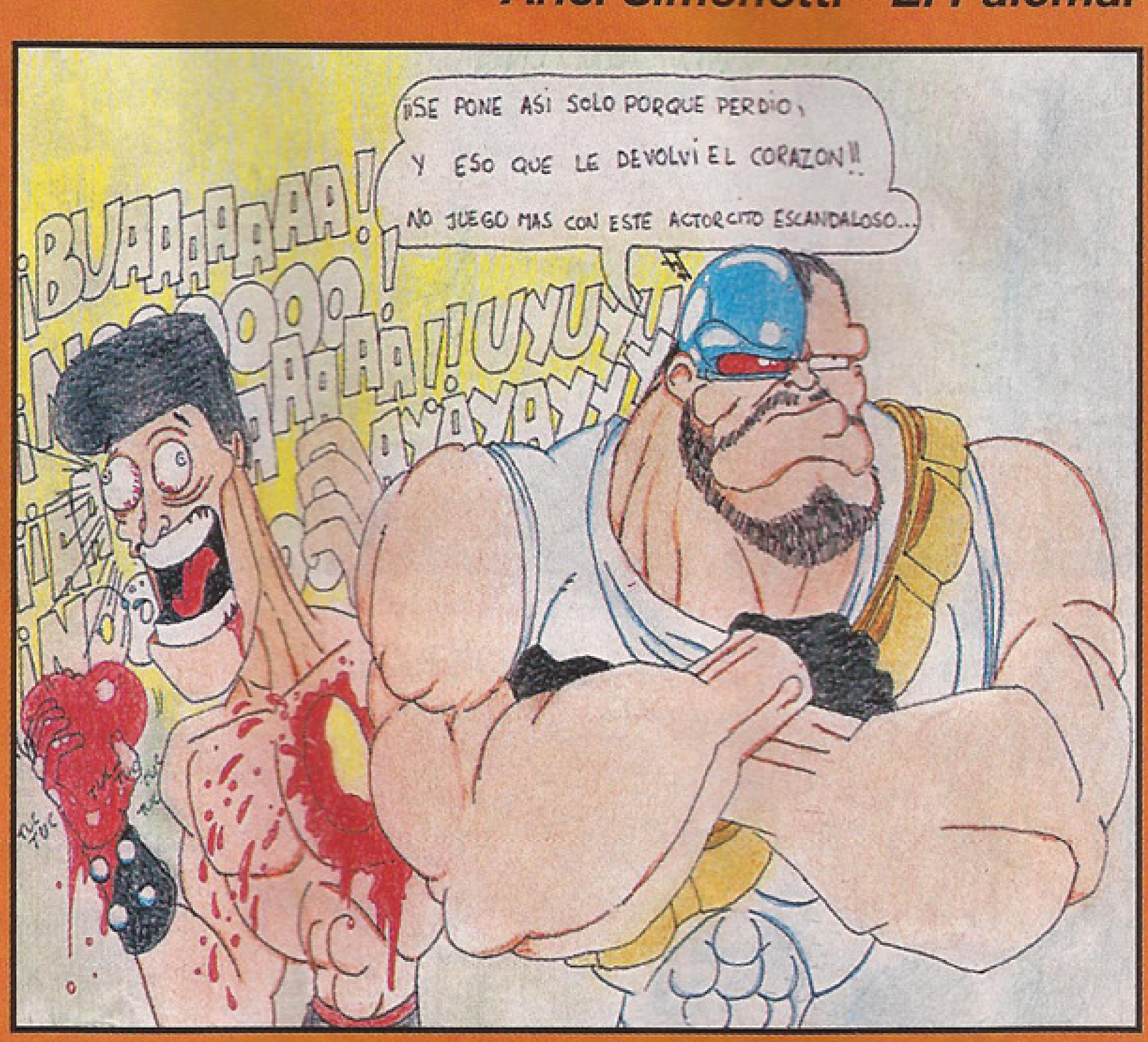


Ariel Simonetti - El Palomar



Martín G. Romero - La Plata

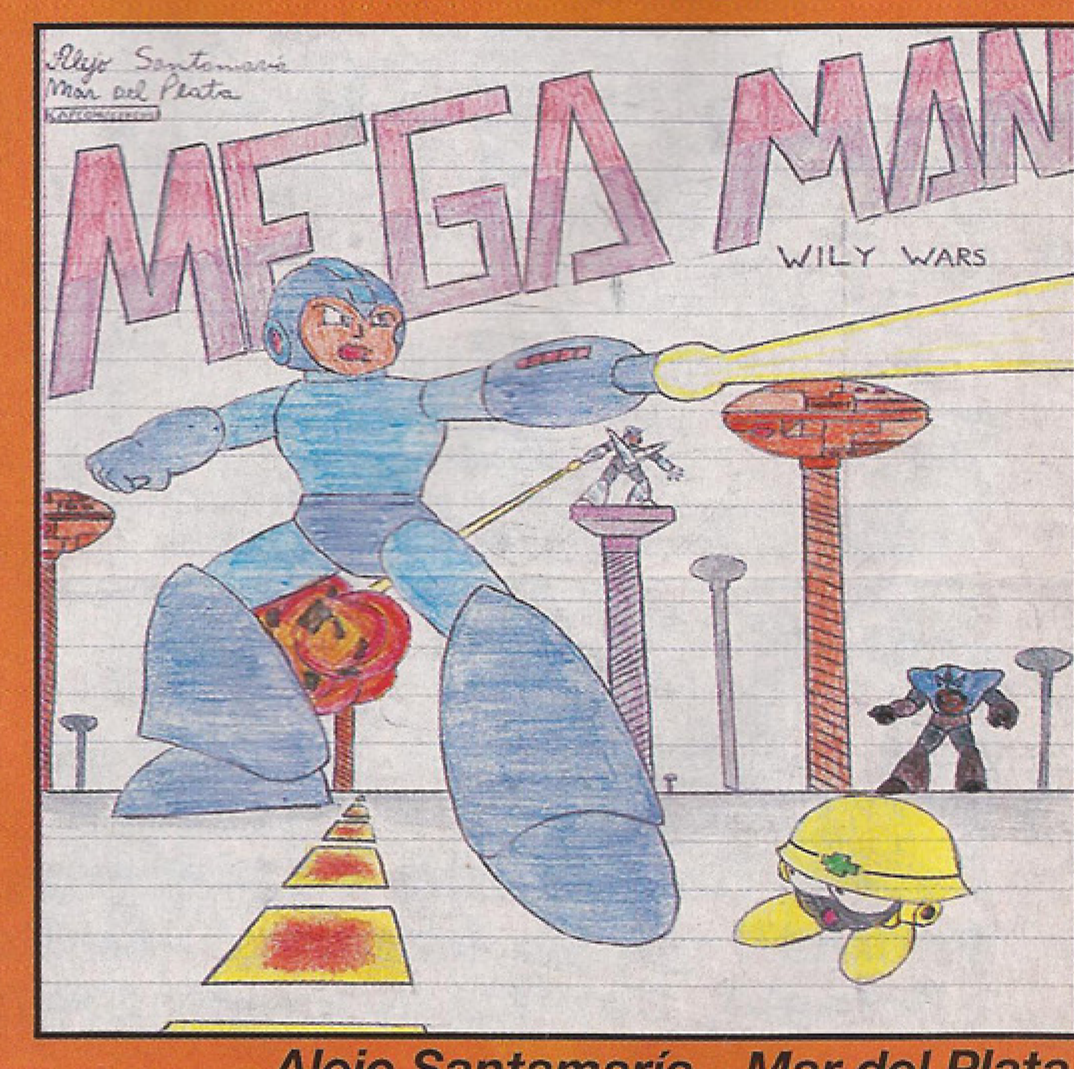




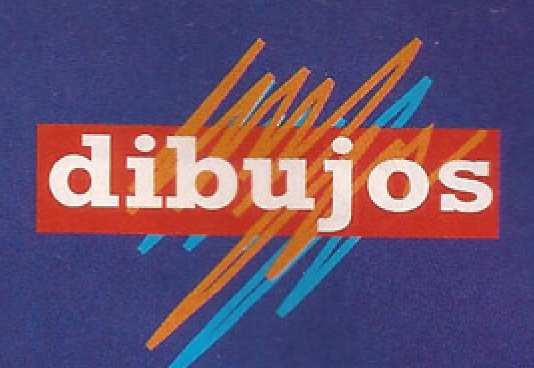
Sebastián Tomadín - Formosa

Juan Manuel Maistrello - Tigre

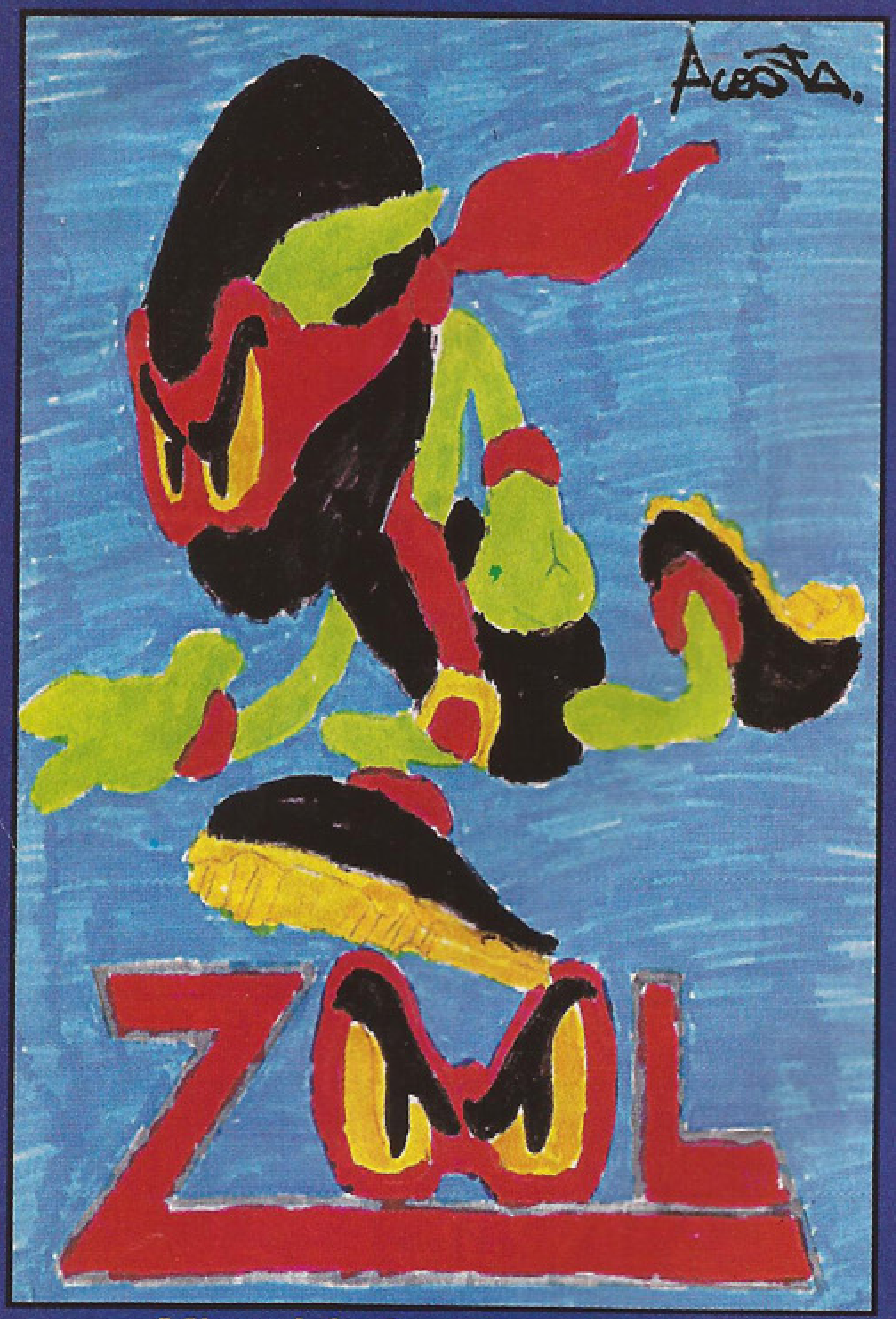




Alejo Santamaría - Mar del Plata



No te olvides. Para ser un reconocido artista, mandá tus dibujos a la cartelera de Action Games



Miguel A. Acosta - Capital



Maxi Mottuca - C. Rivadavia - Chubut

graffitis

Lo que nunca pude escribir en la pared de mi casa, ahora lo hago en la sección Graffitis de Action Games

Valeria

y yo también

Santiago

Escribí tus graffitis de amor, de protesta, de alegría o de lo que se te ocurra en una hoja en blanco y mandalo a: Editorial Quark, Azcuénaga 24 2° piso, oficina 4, Capital, Sección Graffitis de Action Games.



Darío "Cara de Malito" Acevedo y su familia: su hermanita Dahiana, su hermanito Huguito y su abuela Chela.



Esta es la perrita de Horacio Arias; como su dueño, duerme todo el tiempo.

Este es el lugar ideal para mandar al frente a todo el mundo y también para quemar a cualquiera. O bien para hacerte famoso y que te conozcan miles de personas. Mandanos las fotos que vos quieras, del resto nos encargamos nosotros.





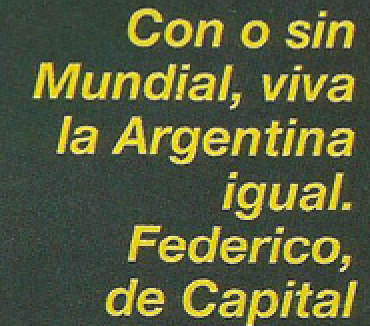
Acá está la mascota de Leandro Nuñez, de Quilmes. Se lla Lalo y es más buenito que Rintintín



Mi hermano Juan Martín y yo. Carlos García, de Morón



Alberto Fernando, el otro hermano de Carlos García, de Morón, en el boliche "Ma-Club"





Con o sin Mundial, viva la Argentina igual. Federico, de Capital

Historietas



Pedro Alcaráz - V. Lugano

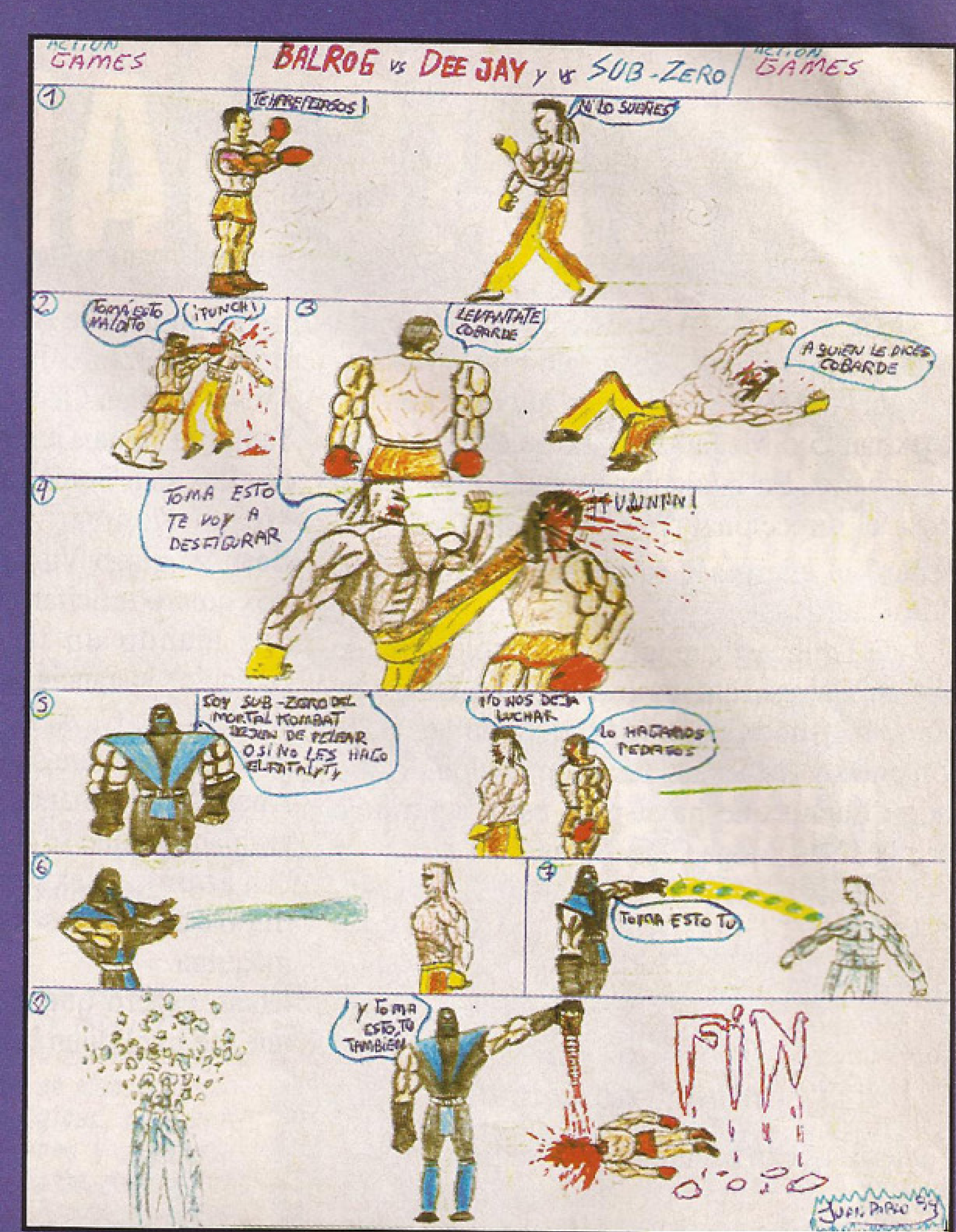


Andrés Alguiatti - Neuquén

Fabián Quiroga - El Palomar

HisTorieTas

Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.



Juan Pablo Nieta - Catamarca

Carlos M Lamazares Ochoa - San Justo

CARTAS GAMEMANIACAS

Me llamo Andrés Federico Mendá Sosa, tengo 16 años. Tengo un Super Nintendo y un Nintendo y este truco muy bueno. Rockman 5 o Megaman 5, no sé cómo te gusta llamarlo. En cualquier momento del juego pulsá el direccional ↑ y Select a la vez y te llenará la energía y también te pondrá 150 vidas guardadas.
Soy de Uruguay y tengo toda la colección de Action Games, que es la mejor de Uruguay. Manden trucos para Mortal Kombat II de Nintendo y de SNes. También cualquier otro juego bueno que haya para estos aparatos: Arcade, Nes, Mega CD y SNes.

Andrés F. Mendá Sosa
Montevideo - Uruguay

El "humor" de Leandro

-¿Querés que te cuente un cuento pesado?
-Si.
-Ayudame a traerlo.

Un hombre va a un almacén
-¿Tiene aceite?
-¿Patito?
-No, pa' Pedro.

Un señor se compra un televisor.
El primer día ve un partido de fútbol. El segundo uno de rugby.
Enojadísimo llama al técnico quejándose porque el aparato funciona mal.
-¡Pero señor!. Estè televisor está perfecto-, dice el técnico.
-¡Ah sí!. Dígame entonces por qué ayer la pelota era redonda y hoy se ve ovalada.

Juanita: -Imaginate que estás sola en una isla, rodeada de monstruos, ¿Qué hacés?.
María: -Dejo de imaginar.

-Hace como cinco días que no duermo.
-¡Uh!, debés estar muy cansada.
-No...duermo de noche.

Fabián: -Llegó la primavera.
Melina: -¿Tenemos visitas?.
Fabián: -¿Qué visitas?
Melina: -Y...dijiste que tenías una prima que se llama Vera.

Leandro Rodrigo Vaiser.
Capital.

Amigos de Action Games:
Hola, me llamo Federico Utrero, tengo 11 años y vivo en Olavarría, Buenos Aires.
Tengo la Sega Genesis y 54 juegos, algunos de ellos son: Sonic I, II, III y Spimball, Fifa, y Mortal Kombat. También tengo el Game Gear, un Super Visión y una PC.
Los quiero felicitar por la revista, es lo mejor. Les mando un truco del Cool Spot, en cualquier instancia del juego apretar Start: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C; haciéndolos pasar al nivel que sigue.
Ahora quiero mandar un saludo especial a un gran amigo que se fue a vivir a Ushuaia: Esteban Izarro, lo extraño ya que compartíamos lindos momentos con cartuchos de nuestra máquina.
Chau, espero que sigan como hasta ahora y que me publiquen la carta.

Federico Utrera.
Bs As.

Action Games:
Mi nombre es Alejo Santamaría, tengo 14 años y un Sega Genesis. La revista está muy buena pero me gustaría que todos los artículos tuvieran dos páginas o más, pues algunos tienen sólo una página, en la que no se puede describir un juego entero. Los "demo"y los cartuchos piratas podrían tener una página o más.
Cambiando de tema, les doy unos trucos:
Sonic 3: Cuando Sonic va a saltar al título de Sega rápidamente presionar: ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ (es difícil de hacer) y oirás un ruido. Cuando estés en el título (Sonic 3, Sonic, etc) ve al sound test y verás una selección de niveles.
Truco de mil caras: En el selector de niveles, ve al nivel que quieras y deja presionado el botón A y presiona Start. En el nivel, apretá:
B: cambiar a Sonic en objeto/ cambiar objeto por Sonic.
C: duplicar objeto.
A: cambiar objeto.
Aero the Acro-bat: En la pantalla que dice Start/Options presionar: C, A, →, ←, C, A,→, ←, Start, y cuando Aero aparece poné pausa y apretá: ↑, C, ↓, B, ←, A, →, B y luego dejá presionado el A y el C, hasta que aparezca una nueva pantalla de opciones, difícil ¿no?.
Roar of the beast: selector de niveles: en el título presioná: ↑ →, A, B, A, ↓ ←, A, ↓, B, ↑, B, B, A.
Belle's Quest: en el segundo título, presioná: B, ↑, B, B, A, ↑ →, A, B, A, ↓ ←, A, ↓ y aparece otro selector de niveles.
Toe Jam and Earl: Panic on Funkotrón: passwords:
Nivel 3:R-F411W9Q986
Nivel 7:MWOWEE6JRVF7
Nivel 11:MWAAK!8MDT76
Nivel 13:LHWLXH44COOR
Nivel 15:F!!NEHNWOQ73
Stellar Fire (Sega CD). En options, en dificultad, poné normal y apretá el A. Mantén presionado el A hasta que estés en normal de vuelta y sostenlo. Luego (mientras sostenés el A) presiona y sostiene el C y Start y presioná ↑ (oirás un ruido) y cada vez que presiones ↑ ¡pasarás de nivel!.
Ojalá que estos trucos les sirvan. Me despido diciendo Adiós, Bye, adieu, addio, etc.
PD:Les mando un dibujo para la genial cartelera.
PD2:¿No podrían poner un poster (como AG13) de Mega Man, please?

Alejo Santamaría.
Mar del Plata. BS AS.

Action Games:
Tengo 10 años y me llamo Fabián Manuel, juego al basquet y tengo un Mega Drive y un Super Nintendo, aquí les mando unos trucos y passwords.
Splatterhouse 3: Stage 6: LILITH.
James Bond II: en la pantalla de títulos, pulsá C, ← y Start. Durante el juego pulsá A, B y C mientras hacés círculos con el control lograrás que se abran todas las puertas.
Mortal Kombat: código de Honor. En la pantalla de honor pulsá los botones A, B, A, C, A, B y B así podrás jugar en el modo A de juego.

Fabián Manuel Quiroga.
El Palomar. Pcia de Bs As.

Enciclopedia del Juego:
Qué otra forma de empezar una carta para esta genial revista, ya que es un manual de

CARTAS GAMEMANIACAS

todos los sistemas habidos y por haber.
Como dicen que una revista no es nada sin el apoyo de los lectores (obvio) y sin las opiniones que salen de nuestras cabecitas locas, yo opino...que; por qué no sacan un número especial de lujo, con todo (sé que no se puede más pero somos exigentes) y con algún que otro poster, o... si se puede lograr un "videito" de los mejores del 94' y los que vienen del 95', si se puede, llegaría su RATING hasta las nubes, o quizá hasta... quien sabe.
Se que esta carta no saldrá al "aire" ya que los comprometerá bastante ya que los miles de lectores que creo tendrán mi misma opinión, no sé, bue...lo dejamos así.
Me despido dejándoles unos dibujitos echos por mis hermanos y yo, si los publican en la edición de setiembre, todos juntos, así formamos la familia Benveactiongames...chau.

Seba Tomadín.
Formosa.

Señores de Action Games:
Les escribo mi segunda carta para felicitarlos nuevamente por la mejor revista que he leído en mi vida. Tengo una Family Game y los siguientes games: Mario, Tennis, Contra, 18 Games.
Voy a mandar unos trucos para la Family:
Street Fighter III: cuando comiences a luchar con cualquier luchador presioná ↑ y Start, después con un solo golpe tu adversario fue.
Arkanoid II: si querés que tu barrita (o lo que sea) ande más rápido presioná el botón B cada vez que quieras.
Bueno no tengo más trucos que darles.
Les cuento que la Action número 24 me pareció la mejor de todas.
Tengo 12 años y estoy en primer año.
Yo soy porteño pero vivo en Bariloche, así que un saludo para los "grandes porteños".
Bueno me despido de ustedes. ¡Chau!
Aguante Boca y aguanten los Guns'n Roses!!

Facundo Emiliano Delgado.
Bariloche. Neuquén

Amigos de Action Games:
Mi nombre es Aurelio Bordon, tengo 35 años y me considero el Gamemaníaco número 1 del planeta.
Tengo 4 hijos: Beto de 12, José de 11, Pablo de 10 y Jessica de 4 años.
El motivo principal de mi carta son dos:
1) Felicitarlos por la revista que está re-buena, con todas las informaciones de los Games, consolas, etc, debo aclarar que gracias a la información de Uds. me compré una Sega C.D. a pesar de que antes ya tenía una Super NES. Ahora puedo decir con firmeza que ambos juegos son fabulosos, no me puedo quejar de ninguno de ellos.
2) No podemos pasar Ground-Zero en Sega C.D. en la puerta que debe abrirse con un código.
Y Chost C.D. que viene con la consola de presentación, chocamos con una pared que no podemos eludir.
Con ninguno de los demás juegos tenemos problemas, incluso Jurassic Park que es un juego re-largo, logramos pasar la final.
Debo acotar por último que todos los días con todos los juegos que tenemos nos divertimos a lo grande y ahora van mis felicitaciones a los creadores de los juegos que seguramente se rompen el coco para que tengamos con que jugar. Hasta ahora como padre de familia debo decirles a los padres de mis amigos Gamemaníacos, que no tengo ningún problema con mis chicos de epilepsia como dicen por ahí o en el colegio o conducta mala, al contrario son chicos normales, saben diferenciar los juegos de la realidad, en especial observo a Jessica de tan sólo 4 años y juega el Mortal Kombat con nosotros y hasta nos hace Fatalitys y es una niña normal.
¡Ah! funcionan los trucos que publicaron en el último número para M.K. Sega C.D..
Bueno si les queda un lugarcito en la revista nombro los 10 primeros títulos que tenemos en cada juego.

Super NES	**Sega y Sega CD**
1-Super Metroyd	Mortal Kombat CD
2-Stunt Race (fx)	Sonic 3
3-Super Street Fighter II	Tasmania
4-NBA Jam	Tortugas Fighters
5-Mortal Kombat	Robocop vs Terminator
6-Mega Man X	Ground Zero CD
7-Jurassic Park	Aladdin
8-Glay Fighter	Sonic 1
9-Lethal-Enforcers	Castlevania
10-Star Fox	Fifa International Soccer

Chau. Me despido de Uds y espero que me publiquen mi carta, yo de mi parte y de mis chicos vamos a seguir conectados a Uds, siempre a través de la revista Action Games que ni locos nos perdemos un número.

Aurelio Bordon
Misiones

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para Matías Loso:

Amigos de Action Games:
Esta es mi segunda carta y espero que la publiquen. Quiero felicitarlos nuevamente por su revista y decirles que sigan tan bien como desde que empezaron.
Por favor publiquen información sobre el S.S.Figh-

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

ter 2 de Super Nintendo, que es mi juego favorito.
Quiero responder la pregunta de Matías Loso que en el Nº28 de la revista hizo la siguiente pregunta:
¿Me podrían decir el Kombat Tomb Fatality de Shang Tsung?
Matías, cuando estés en la pantalla de Kombat Tomb con Shang Tsung, esperá a que diga Finish Him y apretá ➔ ↙ ➔ + patada alta.
Para más información consultá los Nº24, 25 y 26 de Action Games.
Para los muchachos de Action Games tengo la siguiente pregunta: ¿Si me mandan la remera de Action tengo que pagar contrarreembolso? ¿Cuál es el precio?
A todos los fanáticos del S. Nes les recomiendo el mejor juego de lucha de todos los tiempos que haya salido para este sistema: Super Street Fighter 2. Yo lo tengo y es espectacular.
Bueno no les robo más espacio y me despido de ustedes con un abrazo.
PD1: aguante Nintendo y Super Nes.
PD2: aguante Capcom y abajo Sega.
PD3: aguante sobre todo Action Games.
PD4: ¡chau!... y pónganme en los Winners.

José M. Loriente
Buenos Aires

Respuesta para Sebastián Cáseres:

Amigos de Action Games:
Me llamo Diego Figueroa, tengo 13 años y un Family Game. Esta es mi segunda carta y espero que la publiquen, ya que la primera no la publicaron.
Tengo estos juegos para Family: Wacky Races, Tiny Toons 2, Campeones 2, Urban Champion y un cartucho de 18 en 1. Le gané a estos juegos Felix the Cat, Champion Soccer, La Sirenita, Tortugas Ninja 3, Beetlejuice, Super Mario Bross. 1, Rockman 4, Simpson 1, Soccer, Wacky Races, Contra, Double Dribble, Campeones 2, Tiny Toons 2, Super Mario Bross. 2, Chip'n Dale 2, Battletoads-Double Dragon, Mighty Final Fight, Tiny Toons Adventures y Goal 2.
Ahora voy a contestar algunos desafíos:
Para Sebastián Cáseres:
Para pasar la parte de los cañones del Stage 6 en el Tiny Toons hacé esto (atención: pasalo con Dizzi.
1º Cañón: agachate
2º Cañón: agachate
3º Cañón: saltá
4º Cañón: *
5º Cañón: saltá
6º Cañón: *
7º Cañón: saltá
8º Cañón: *
9º Cañón: agachate
10º Cañón: saltá
11º Cañón:usá invulnerabilidad
12º Cañón:usá invulnerabilidad
*: cuando saltes el cañón se va a disparar solo y no vas a tener que hacer nada.
Para Sebastián Vázquez: en el Castlevania 4 el nombre de persona de la grilla es QUAN (por lo menos yo vi que era este)
Para Esteban L. Gaido: Si te referís al Tiny Toons Adventures de S.Nes el botón A no sirve para nada.
Tengo todos los passwords del Campeones 2, Rockman 3 y 4.
Ahora algunos trucos:
Campeones 2: para sacar el sound test de este juegazo hacé esto: en la pantalla donde dice "kinck off" y "continue" apretá y mantené presionados los botones A y B, después sólo tenés que apretar Start. Cuando aparezca el sound test, con ↑ y ↓ elegís los sonidos, con A los accionás y con B los apagás. Si querés volver a jugar apretá Start.
Rockman 4: Castillo del Dr. Cosacks: A1 A4 B5 E2 F1 F3.
Con estos trucos me despido, ¡hasta la próxima!
PD: Un saludo para Leandro Amato, el torpe de Matías Bernasconi y a todos mis amigos.

Diego Figueroa
Capital

También contestan a Sebastián Cáseres:
Darío C. J. Ballo - Avellaneda - Pcia. Bs. As.
Carlos Manuel Lamazares Ochoa - Bs. As.

Respuesta para Maximiliano Calderón, Sebastián Vazquez, Fernando Ariel Gomez Core y Miguel S. Aguilera:

Queridos amigos de Action Games:
Mi hijo y yo nos enchufamos con el Family al TV hasta que sale humo. Somos gamemaníacos totales y, ya que escribimos, les enviamos la credencial con la nueva dirección ya que antes vivíamos en Bs. As. y ahora lo hacemos en Mendoza.
Tenemos un Family pero nos pasamos a la Mega dentro de un par de días, creemos que es lo mejor por ahora.
¿Tienen suscripción?... Quisiera recibir mes a mes la revista ya que acá en Mendoza se demora demasiado en llegar y, por eso, nos faltan varias.
Tenemos cuarenta y un cartuchos de Family y aquí van algunos de los trucos que sabemos:
Dragon's Lair: presionando Start durante el juego aparecen sobre tu cabeza distintos ítems, armas, joyas y monedas, vidas extras, energía y otras cosas. La mejor arma es el hacha.
Battletoads: pulsando ➔ ➔ corre rápido y si le sumás B, da cornadas.
Rockman 4: presionando Start más ↑ se recarga energía, para ingresar al castillo o Dr.. Willy: A1.4.- B 5: Ez:f1.3.-
Destroyer: una vez iniciado el juego presionar A + B + Select y pulsando el direccional ↓ se cambia el poder de disparo.
Gradius: al comenzar el juego poner pausa, luego si ingresas bien este código ↑↑↓↓←→←→ + B + A + Start se obtiene todo el poder de fuego.
Respuesta para Maximiliano Calderón de Capital Federal:
Ninja Gaiden: al conectar el cartucho y encender la consola, dejá que la pantalla de presentación se vaya a negro y apretá Start. La pantalla reaparecerá y cuando se va a negro nuevamente apretá ↖, select, B, A y Start al unísono, si lo hacés correctamente consiguirás el sound made.
Respuesta a Sebastián Vazquez, de San Luis:
Seba, anotá este password: OSWALDO
Castlevania 4:
Considerando un diagrama cuadrado dividido en 16 cuadros: en el primer cuadro, primera línea: BOTELLA, segundo y tercer cuadro: nada, cuarto: BOTELLA. Primer cuadro, segunda línea: HACHA, segundo:BOTELLA, tercero: nada, cuarto:CORAZON. Primero, tercer línea: nada, segundo: CORAZON, tercero y cuarto: nada. Primero, cuarta línea: nada, segundo y tercero: HACHA, cuarto: nada.
Fernando Ariel Gómez Core - Corrientes
Rival Turf: al terminar el juego, en vez de poner tu nombre, poné: C.H.R.C.O.N.f. y que tengas suerte.
Respuesta a Miguel S. Aguilera - Tucumán
Battle Toads Double Dragon: presionando el botón B + ↑ simultáneamente en la pantalla de presentación, se va al menú de todos los niveles con diez vidas.
Creemos merecer figurar en los records winners. Hasta pronto, no aflojen, Action Games.

Diego H.Flores - José L. Flores
Godoy Cruz - Mendoza
También contestó a Sebastián Vázquez:
Darío Contreras - Rosario

Respuesta para Jonathan Fernandez:

Querida Action Games:
Les escribo por segunda vez. Mi nombre es Diego Almeyra, tengo 15 años y soy de Capital. Quería agradecerles ya que colocaron mi nombre en la lista de los winners.
Al grano, yo quería ayudar a Jonathan Fernández que se había trabado en una parte del Monkey Island II (el último trozo del mapa).
Antes que nada, asegurate de que empujes el ladrillo correcto para activar la trampilla.
Para encontrar el ladrillo correcto tenés que comprar el espejo del vendedor de antigüedades en la isla Booty. Si no te lo quiere vender, tenés que darle al loro, la bolsa de comida para loros (está en el barco que te lleva a las distintas islas). Tenés que poner la bolsa en el gancho que está por ahí (fijate), el loro gira para ver la bolsa y ahí agarrás el espejo. Lo comprás. Volvé a la isla Phatt y andá a la casa de Rum Rogers.
Colocá el espejo dentro del marco de espejo vacío que hay en la pared del fondo y abrí las contraventanas que están cerca de la puerta de entrada. Poné el telescopio de la casita del árbol en las manos de la estatua del mono.
La luz va a quedar reflejada en un ladrillo de la pared que está a la izquierda y lo va a quemar. Empujalo. Ya está, Jonathan. No más problemas. Espero que lo que te deje te sirva y gracias a Action Games por publicar la carta.
PD: si tenés dudas sobre el Monkey Island I o II, llamame al 683-5309. Ya les gané a los dos. ¡Aguante Action Games, todavía!

Diego Almeyra
Capital Federal

También contestó a Jonathan Fernández:
Pedro Arista - Bariloche - Río Negro

Amigos de Action Games:
Aquí estoy de vuelta, nuevamente para felicitarlos por su excelente revista que cada vez viene mejor (frase bastante gastada ya, pero es la verdad) y para mandarles estos trucos que están muy buenos.
T.M.N.T - Tournament Fighters
En la pantalla del título presioná (con el control 2): ↑↑↓↓←→←→ B A. Escucharás la voz de ASKA cuando gana, luego tenés que ir a options y elegir HI-SPEED 3.
Pero este que viene ahora es el mejor:
Atención: tenés que apagar y prender tu Super Nes rápidamente, luego ir a options y, si ves que podés elegir 4 velocidades y 10 continues es que te salió. Pero, ¡ojo!, esto no es todo, ya que en el Storymode podés usar ultimate attack, y ahora la mayor sorpresa: eligiendo VS. Mode podés usar ¡al Reyrata y Karai!
Aquí van sus movimientos:

R. King	Karai
Patada doble: B	Picar en la pared y agarrar: Y+B
Patada triple con saltito: A	Puñetazo múltiple: X A
Agarrar: X o A	Agarrar: X
Saltar con cabezazo: ↓ + B	Golpe de talón: ↑ + A
	Caída con puñetazo: ↑+X
Patada fulminante: ↑ + A.	Arrastrarse: ↓ + cualquier botón

Este truco es muy difícil de lograr pero luego de un rato te sale.
Quisiera pedirles que, si alguien descubre cómo hacer el RatBomber con R. King, lo publiquen. Por favor, publiquen también esta carta ya que ninguna de las 5 que mandé apareció y manténganme en la pág. de los winners.
Muchas gracias y ¡aguante Action!

Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay

Amigos de Action Games:
Me llamo Federico Broccoli, tengo 12 años y un Family, pero me quiero comprar algo mejor, como un Sega o un SNes.
Tengo los juegos Tiny Toons 2, Super Mario Bros 3, Jurassic Park, Mortal Kombat, Batletoads Double Dragon y 1943.
1. ¿Qué es mejor un Mega Drive o un Genesis?
2. ¿Cómo hago para matar al último jefe del juego Darkwing Duck?
3. ¿ Hay algún truco fatality o cualquiera?
PD: publiquen esta carta por lo menos, ya mandé una y no la publicaron. Chau a todos.

Federico Bróccoli
Bariloche - Río Negro

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer a un amigo gamemaníaco que se llama Pablo Sturla de Mar del Plata por la humilde carta y la preciosa estatuilla que nos envió.
Te comentamos que tu magnífica obra de arte duerme colgada en una pared de la Dirección de nuestra editorial.
Te pedimos disculpas por no haber publicado tu carta, pero no nos dió el espacio. De todas maneras te prometemos que tu carta será la primera de la próxima edición.

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Jonathan Fernández - Bs. As.:
Amí no me sale el truco de Tazmania de elegir pantalla, yo ya sé que mi cassette es un cartrucho ¿la culpa es mía? capaz que amí no me sale el truco.

Daniel Pulvirenti - Bs. As.
Pido password para el juego Evander Holyfield's Real Deal Boxing (G. Gear).

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Sebastián Vaquero - Pehuajó Bs. As.
En el MK (Genesis), la música 2 y 15 no están en el juego, ¿por qué?
¿Se pueden saltear pistas con algún truco en Global Gladiators?

Rodrigo J. Moltoni - S. S. de Jujuy
Los códigos de 8 eyes y Lolo 3 a partir del 4 nivel.

Virginia Yódice - Santa Fe
A continuación, mando un desafío. Quiero que algún chico/chica me de el código de la última pantalla del Prince of Percia (de la versión de Family Game) ya que como se me acaba el tiempo, no puedo llegar.

Matías van Gelderen - Bs. Aires
Para el desafío: un amigo me dijo que en el Monkey Island debía encontrar un collar y dárselo a los caníbales y ellos me darían una cabeza que me guiaría al barco de le Chuck en la cueva. ¿Es cierto? ¿Dónde y cómo lo encuentro? Si no, ¿qué debo buscar? ¿En dónde y cómo?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Sebastián Tomadín:
Esperá hasta el 12 de Octubre que sale un Nºespecial que se llamará Sólo Trucos, y a que no adivinás lo que contiene.

Para José M. Loriente:
Por estar en los Winners te la mandamos gratis. Para comprarla fijate en la Action anterior que Ezequiel Gaizueta formuló la misma pregunta.

Para Diego, José Flores y familia:
Ya se les envió una carta con cupón de suscripción.

Para Federico Bróccoli:
Son iguales.

¡¡CHAU FIERITAS!!

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó

Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe

Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Bs. As.
Leonardo Barros
Villa Elisa
Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires

Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy
Javier H. Pilotti
Capital
Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut
M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires
Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca
Leandro D. Magliola
Bs. Aires
Lucas Ríos
Bs. Aires
Mauro A. Colombini
Santa Fe
Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe
Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza
Rolando Aragüez
Santa Fe
José L. Inchauspe
Capital
José A. Culzoni
Bs. Aires
Simón S. Reigada
Bs. Aires
Christian Castellanos
Capital
Rafael Elizalde
Bs. Aires
Hernán Sosa
Capital
Roberto H. Santucho
Bs. Aires
Juan Belink
Capital
Lucas Lavie
Capital
Daniel Antunez
Capital
Diego Martinez
Bs. Aires
Jat
Córdoba
Gabriel Merino
Capital
Diego G. González
Bs. As.
J. L. Romanelli
Bs. As.
Leonardo Ceballos
Bs. As.
Ezequiel Bozzinni
Bs. As.
Pablo H. Ortega
Bs. As.
Rodrigo Roman
Bs. As.
Miguel Alejandro Dell'Amico
Capital
Pablo Bodnar
Capital
Diego Almeyra
Capital
Pablo Mariano García
Bs. As.

Marcos Daniel Ruiz
San Salvador de Jujuy
Pablo Salguero
Bs. As.
Julián Santiago Ferrero
Bs. As.
Leonardo Adrián Cambria
Sta. Fe
José Luis Gaitán
Bs. As.
Nicolás Derderian
Capital
Oscar M. Tolosa
Bs. As.
Mariano A. Ferreris
Bs. As.
Pablo M. Ortega
Capital
Gastón A. Pascuale
Bs. As.
Matías Durán
Capital
Martín Dofeo
Capital
Darío Falconi
Río III - Córdoba
Matías van Gelderen
Bs. As.
Daniel A. Chungara
S. S. de Jujuy
Nahuel Jaszczyszyn
Bs. As.
Hernán Darío Pugliese
Bs. As.
Guillermo Sanfiz
Bs. As.
Christian Castellanos
Capital
Hugo y Raúl Parra
Misiones
Hernán Manrique
Bs. As.
Matías Loso
Capital
Facundo A. Bernardi
Bs. As.
José M. Loriente
Bs. As.
Diego Figueroa
Capital
Darío C. J. Ballo
Avellaneda
Carlos M. Lamazares Ochoa
Bs. As.
José L. Flores
Godoy Cruz - Mza
Diego H. Flores
Godoy Cruz - Mza.
Darío Contreras
Rosario - Sta. Fe
Diego Almeyra
Capital
Pedro Arista
Bariloche- R. Negro

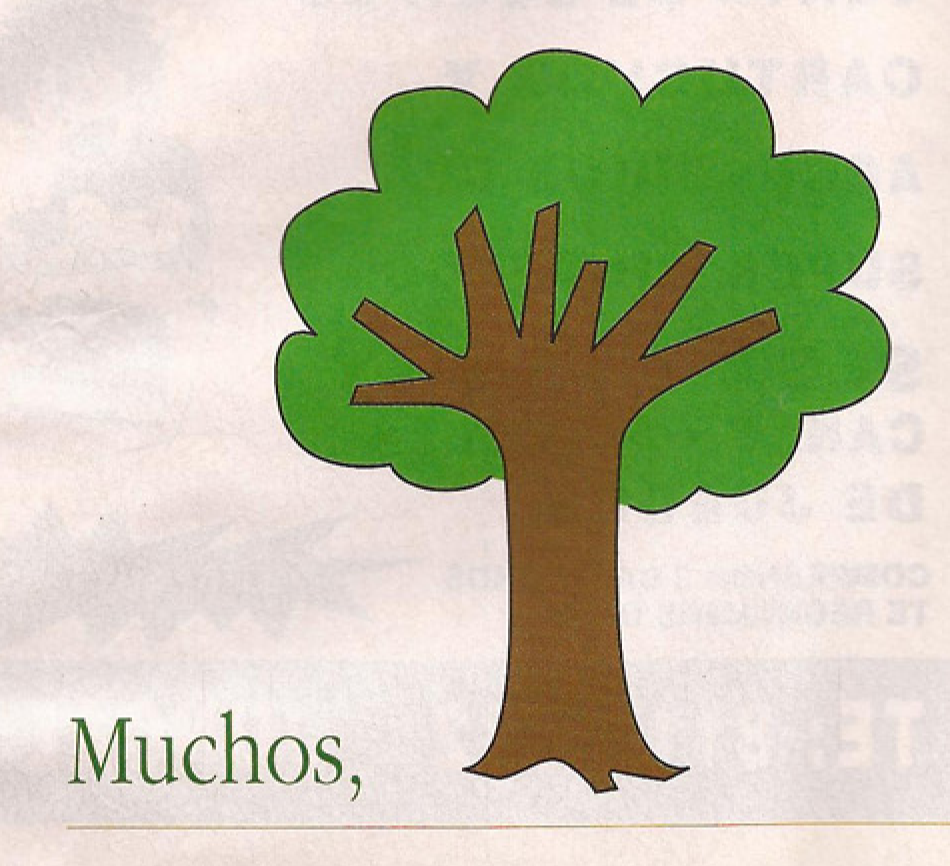
Sumate a los 176 Winners de la banda de Action.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.



Muchos sabemos dibujar un árbol



Muchos, también, sabemos pintarlo



Pero... Cuántos sabemos cuidarlo ?

ACTION GAMES *Por una vida sin Game Over*

market place

market place

SEGA

MEGADRIVE 16 BIT $140

GAME BOY DESDE $110.-

SUPER NINTENDO

OFERTA EQUIPO $200.-

CARTUCHOS DESDE $35.-

FAMILY $30

COMPRA VENTA Y CANJE DE CARTUCHOS Y CD'S

SERVICE

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
ENVIOS AL INTERIOR

San Luis 2948

Altura Córdoba 2700

TEL/FAX: 962-7320

FREE GAME *Videojuegos*

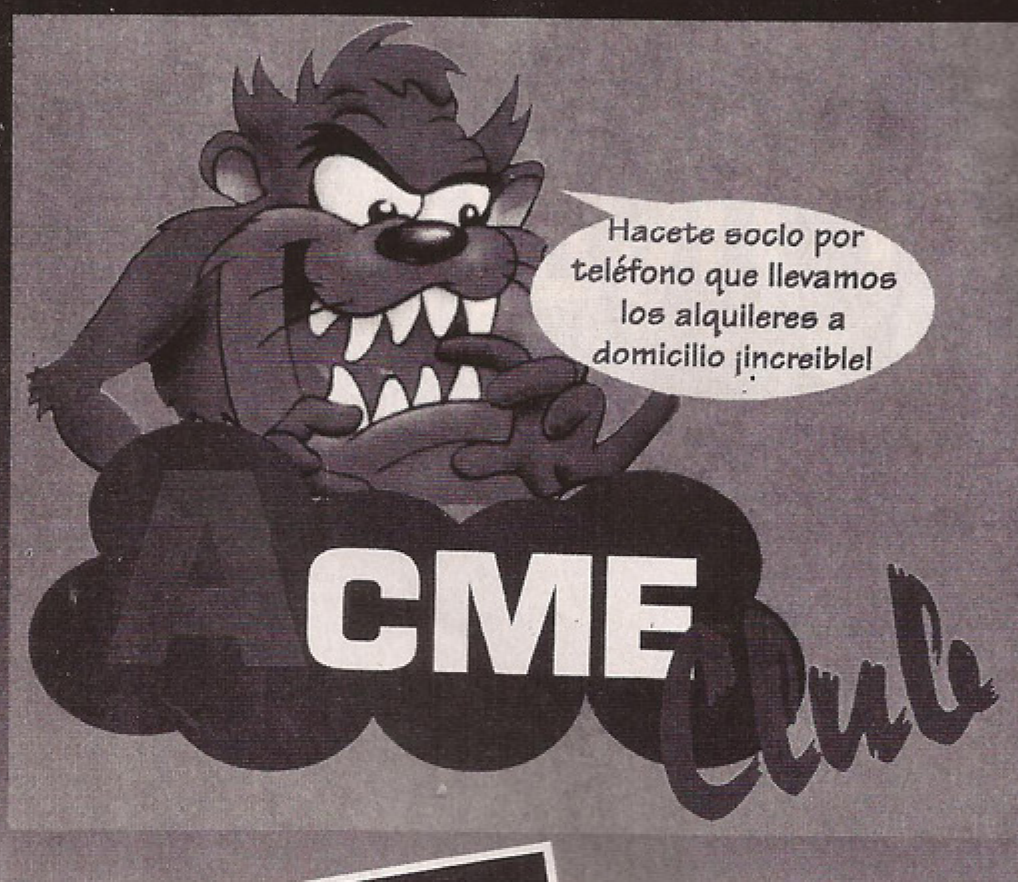
TE OFRECEMOS TODA LA LINEA DE CARTUCHOS Y ACCESORIOS DE :

SEGA, SUPER NES, CD, JAGUAR, Y FAMILY

MAS DE 500 TITULOS !!!!

VENTA, ALQUILER Y CANJE

AV. EMILIO CASTRO 7177 CAPITAL
AV. BEIRO 4406 CAPITAL



Simplemente el servicio que vos te mereces!!! (que no te engañen más)

NUESTRO LEMA ES EL SERVICIO, PASA O LLAMANOS PARA INFORMARTE SOBRE CUALQUIER DUDA (ASI NO TE EQUIVOCAS) EN

SEGA/GENESIS/SEGA/ MEGA DRIVE/GAME BOY FAMILY/SUPER NINTENDO/CDX 3DO/GAME GEAR

Venta telefónica Capital Federal e Interior

TODAS LAS TARJETAS HASTA 12 PAGOS

Con la presentación de este cupón
20% DE DESCUENTO

Av. Acoyte 85 Local 47 (Galeria Paris)
TE: 902-9329

market place



IMPORTADOR DIRECTO



ATENCION COMERCIOS
DEL INTERIOR
LOS MEJORES PRECIOS
EN CONSOLAS Y CARTUCHOS
MEGA CD

FAMILY GAME - 16 BIT

CUIDAMOS A NUESTROS CLIENTES CON LA MEJOR ATENCION

ENVIOS AL INTERIOR
VENTAS POR MAYOR
SOLICITE LISTA DE PRECIOS

AV. MOSCONI 3478 **TE/FAX: 571-5728**
CAPITAL **573-3918**

NEW GAME

IMPORTADOR DIRECTO

POR MAYOR Y MENOR

ENVIOS A TODO EL PAIS

GRAN SURTIDO
EN CARTUCHOS Y CONSOLAS
DE FAMILY - MEGA DRIVE - CD - CDI

Esmeralda 473 Capital Federal- ***326-2516***

31/22 publicidad - MDP

En Rosario y en Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las novedades en
FAMILY GAME
SUPER NINTENDO
SEGA

Todas las máquinas

Joysticks y accesorios

Service Especializado

Alquiler, venta y canje

Más de 1000 títulos en stock

Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata
Av. Luro 2976 / Local Nº 8 / 2º Piso / Of."A"
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856
Rosario
San Nicolás 1111 / Tel/Fax: (041) 307894
San Martín 861 / Gal. del Paseo / Local 19
Mitre 939 / Gal. Mercurio / Local 10 y 11